1997年4月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第4号/通巻23号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

# 月刊ネオジオフリーク

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル
★キャラ別対人戦攻略

## 春休みに行こう!! ネオジオ関連スポット[大阪近郊編]

## KOF'97 出場キャラ読者投票結果発表!

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
★序盤エリア攻略[MAP付き]&アイテム一覧

マジカルドロップIII
マネーアイドル エクスチェンジャー
超鉄ブリキンガー
QP



特別付録 NEO·GEO Collection スペシャル・ポスター

1997 4月号
580yen
芸文社



The Future Is Now
SNK
時は十八世紀、江戸時代も半ばを過ぎた頃。
泰平の世を脅かす不吉な影が、密かに動き始めていた。
人知れず、恐るべき魔界の力が蘇ったのである。
そして、同じ頃……。
六人の剣士が、それぞれの信ずる道を歩み始めた。
己が心に熱き「侍魂」を秘めて。
真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
サムライ格闘RPG
ネオジオCD版 3月28日発売予定/予価6,800円(税別)
セガサターン版・プレイステーション版ともに4月25日発売予定/予価6,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


SEGASATURN
PlayStation
NEO·GEO CD
■NEOGEOはSNKの商標です。
魂(スピリット)の数だけ物語がある。
サムライRPGで、いざ真剣勝負の旅へ
侍魂の真実がRPGとなってキミの手に。6人の主人公から選んで、「邪天降臨之章」・「妖花慟哭之章」の2つの壮大なサムライ絵巻に挑め！ どんな物語が待ち受けるかは、プレイヤー自身の選択にかかっている！ 格闘RPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、いよいよ登場予定!!
正義のために
オレと一緒に戦ってくれ
斬 技 逃 叙
物 防 滅 陣
1296 414
1260 522
イラスト／しろー大野
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©SNK・フジテレビ・ASATSU

PONY CANYON

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

## CD 97.3.5 ON SALE

### REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL
-ARRANGE SOUND TRAX-



SNK 新世界楽曲雑技団

より過激に・より陽気に…

餓狼伝説オールスターキャストで贈るシリーズ第6弾!! 新曲を中心にテリー、ギースのテーマをニューアレンジ!! 又ブルー・マリー役生駒治美と不知火舞役曽木亜古弥のVocal曲も特別収録。メンバーによる全曲解説と設定集も盛り込んだ解説書付き。

初回特典：特製CTインデックス

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]REAL BOUT SP（タイトル）[2]GOLI-Rock（フランコ・バッシュ）[3]クリといつまでも（テリー・ボガード）[4]中国四千年の歴史とはいかにII（タン・フー・ルー）[5]ソウルっす♪（キム・カッファン）[6]Dear 舞 BOY（不知火 舞）[7]牛とお戯れ（ローレンス・ブラッド）[8]パンドラの箱より第三番「決断」（泰 祟秀&泰 祟雷）[9]ギースにしょうゆ（ギース・ハワード）[10]Blue Mary's BLUES（ブルー・マリー）[11]S-WIND（スタッフロール）

CD:PCCB-00250 ¥2,500(税込)

## CD 97.3.21 ON SALE

### 真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～
-ORIGINAL SOUND TRAX-



SNK 新世界楽曲雑技団

魂（スピリッツ）の数だけ叫び（サウンド）がある—。

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」シリーズ。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録！ 豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ+オペラ歌手という壮大なエンディングまで、全てを聴ける、オリジナルサウンドトラック登場!!

●アーケードスペックRPG「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～」の楽曲を全て網羅。
●初回プレスのみ、ピクチャーCD!

CD(2枚組):PCCB-00252 ¥2,500(税込)

## CD 97.3.21 ON SALE

SCITRON 1500SERIES

### マジカルドロップIII



DATA EAST GAMADELIC

大ヒットパズルゲーム「マジカルドロップIII」のオリジナルBGM、ボイス、S.E.を完全収録。Mac、Windows95ユーザーは二倍得する1500シリーズ初のCD-EXTRA仕様「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」も特別収録した豪華盤。

<収録曲> オリジナルバージョン/ボイス&S.E.コレクション/CD-EXTRAパート「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」

特別仕様CD-EXTRA(Mac&Windows両対応)

*対応機種/動作環境については商品の帯裏に表記されておりますのでご確認下さい。

初回特典：CDケースサイズカラーステッカー

CD:PCCBX00002 ¥1,500(税込)

Fantastic Character Series　CD 97.3.21 ON SALE

### リフレインラブ ～あなたに逢いたい～

リバーヒルソフト

オープニング曲（歌：岩男潤子）を完全ヴァージョンで収録。そして作曲者によるニューアレンジを追加したオリジナルBGM集に、オリジナルキャストによるメッセージボイスを追加して、想い出の季節を色鮮やかに描き出すサウンドメモリアルついに完成！12Pオールカラー ブックレット

CAST：山崎和佳奈、高山みなみ、田中敦子、宮村優子、岩男潤子

CD:PCCB-00253 ¥2,500(税込)

## CD 97.3.5 ON SALE

### STREET FIGHTER EX
-ARRANGE SOUND TRAX-

ARIKA WEST CAPCOM

最新3D格闘アクション「STREET FIGHTER EX」から
ステージテーマ曲全13曲をフルアレンジで収録。

初回特典：スーパーピクチャーCD

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]Rising Dragoon[2]光の守護神[3]Strange sunset[4]夜桜満開[5]Under Tube[6]Amusementive Crime[7]Garnet Sky[8]Arabesque[9]Cold Pipe[10]God Hands[11]Irreconcilably[12]Stronger[13]天脚舞散

CD:PCCB-00251 ¥2,500(税込)

NOW ON SALE SCITRON 1500 SERIES
STREET FIGHTER EX/ARIKA WEST
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD:PCCB-00241 ¥1,500(税込)

## CD 97.3.21 ON SALE
-RADIO DRAMA-

### STREET FIGHTER EX
ドラマCD

ARIKA WEST CAPCOM

永遠のライバル、リュウとケン、彼らの追い求める真の光は、
どこまでも遠く、輝き続ける…

「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ 完全版!!

声優：岩永哲哉、石塚 堅、川村万梨阿、宮村優子、天野由梨、塩沢兼人、玄田哲章、高木 渉、二又一成、坂本千夏、西村知道、松田健浩、真砂勝美、加藤雅也／ナレーション：大塚明夫／演出：千葉 繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時：TBSラジオ(954kHz) 毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
3月放送中のラジオドラマは「サムライスピリッツ～武士道烈伝」

CD:PCCB-00256 ¥2,500(税込)

Fantastic Character Series　CD 97.3.21 ON SALE

### Best Vocal Collection

Fantastic Character Seriesの各オープニング+エンディング曲を集めたベスト盤が遂に登場！ 歴代「プリンセスメーカー」シリーズのメインテーマをメドレーにしたアコースティック・ピアノ・ヴァージョンを新録、「エターナルメロディー」からはゲームにのみ収録されたVersionを追加収録したスペシャルエディション

VOCALIST：笠原弘子、かないみか&YAGPD、皆口裕子+吉田古奈美+豊嶋真千子、岡村明美、西村ちなみ、伊藤真澄、畑亜貴

CD:PCCB-00254 ¥2,500(税込)

## 3.21より開催!




ALL ABOUT SCITRON
1996～1997 Special Sampler CD
店頭プレゼントキャンペーン

右記のレコード店にて、3/21発売の作品を始め、昨年4月からのサイトロン・レーベルのCD・VIDEO作品が勢ぞろいする「サイトロン・スプリングフェアー」を開催。フェアー期間中、以上のサイトロン商品をお買い上げ¥3,000の方に先着にて、96/4からのサイトロンアルバム作品を抜粋して収録した「ALL ABOUT SCITRON 1996～1997 Special Sampler CD」を店頭でプレゼント!! 新作はもちろん、まだ買っていない作品を手に入れよう!(プレゼントキャンペーンは商品が無くなり次第終了いたします。ご了承下さい)




問い合わせ先 ポニーキャニオン (TEL) 03-3555-6770

●北海道地区
玉光堂オーロラ店(札幌)
玉光堂PASEO店(札幌)
玉光堂琴似店(札幌)
キクヤ(札幌)
玉光堂四丁目(札幌)
玉光堂新札幌(札幌)
ヨドバシカメラ札幌店(札幌)
玉光堂旭川(旭川)
玉光堂ISM(釧路)

●東北地区
成田本店(青森)
日弘楽器本店(青森/弘前)
ミュージックライブラリー(青森/弘前)
B.C.スクラム(宮城/仙台泉)
アニメイト(宮城/仙台)
マルゲ屋(宮城/仙台)
柏屋楽器イトーヨーカ堂(秋田)
三野屋(福島)
FANGS(福島)
三野屋(福島)

●関東地区
山野楽器本店(東京/銀座)
山野楽器東急東横(東京/渋谷)
タワーレコード渋谷店2F・J-POP(東京/渋谷)
コタニ(渋谷)
帝都無線紀伊国屋書店(東京/新宿)
ヨドバシカメラ3号店(東京/新宿)
ヨドバシカメラAV通信総合館B1(東京/新宿)
ムトウ楽器名店(東京/高田馬場)
アニメイト池袋(東京/池袋)
五番街東武百貨店(東京/池袋)
レコードショップイイジマ(東京/江戸川)
すみや玉川高島屋(東京/二子玉川)
ヤマギワソフト館(東京/秋葉原)
ヤマギワB館(東京/秋葉原)
石丸電気本店(東京/秋葉原)
石丸電気2号店(東京/秋葉原)
石丸電気3号店(東京/秋葉原)
石丸電気6号店(東京/秋葉原)
石丸電気ソフトワン(東京/秋葉原)
ディスクマップ秋葉原(東京/秋葉原)
ラオックスコンピューターゲーム館(東京/秋葉原)
ロケットソフトセンター(東京/神田)
マルゲ屋神保町本店(東京/神保町)
ミュージックプラザ松井楽器(東京/蒲田)
ヨドバシカメラ八王子店(東京/八王子)
Gハウス(東京/八王子)
山野楽器そごう店(東京/八王子)
山野楽器サンロード店(東京/武蔵野)
新星堂昭島店(東京/昭島)
ディスクピア(東京/聖蹟桜ヶ丘)
新星堂ヨーカ堂(東京/府中)
新星堂ルミネ店(東京/立川)
CDショップアポロ(立川)
AVSシアル音楽館(神奈川/横浜)
ヤマギワSOFT in Dio横浜(神奈川/横浜)
ハマヤレコード戸塚東口店(神奈川/横浜)
アニメイト横浜(神奈川/横浜)
ヤジマレコード三笠店(神奈川/横須賀)
新星堂武蔵小杉店(神奈川/川崎)
新星堂川崎(神奈川/川崎)
鈴木楽器本店(神奈川/町田)
タハラ本店(神奈川/厚木)
三成ほていや(神奈川/本厚木)
帝都無線平塚店(神奈川/平塚)
ヤマギワ(埼玉/大宮)
やすな(埼玉/大宮)
ディスクマップ大宮アルシェ(埼玉/大宮)
ラオックス(埼玉/浦和)
加藤電器(埼玉/熊谷)
エイブル第一家電(埼玉/川越)
新星堂カルチェ5(千葉/柏)
ギンセイスカイプラザ(千葉/柏)
ヤマギワソフト千葉(千葉)
ラオックス(千葉)
ギンセイ成田店(千葉/成田)
やすむろ(千葉/茂原)
ラオックス(千葉/市原)
すみや沼津バイパス店(静岡/沼津)
すみや本店(静岡)
イケヤmusic mart(静岡/浜松)
NN中島(群馬/伊勢崎)
新星堂駅ビル(長野/松本)
ライオン堂本店(長野/松本)
ライオン堂パルコ(長野/松本)
石丸電気(茨城/水戸)
石丸電気(茨城/筑波)
新星堂土浦WING(茨城/土浦)
新星堂宇都宮ロビンソン(栃木/宇都宮)
ディスクピア(新潟)

●中部地区
ヤマギワメルサ(愛知/名古屋)
ヤマギワナディアパーク店(愛知/名古屋)
ヤンレイ(愛知/名古屋)
太陽サウンドオン(愛知/名古屋)
濃尾商会(愛知/名古屋)
GROOVE本店(愛知/名古屋)
大須アビーロード(愛知/名古屋)
中川レコード(愛知/一宮)
井野屋(愛知/岡崎)
名豊ミュージック岡崎(愛知/岡崎)
ヤマト楽器精文館(愛知/豊橋)
新星堂高蔵寺店(愛知/春日井)
山蓄香林坊109(石川/金沢)
新星堂金沢駅ビル店(石川/金沢)
山蓄G1(石川/金沢)
新星堂富山店(富山)
フクロヤ戸出店(富山/高岡)
フクロヤ二口店(富山)
フクロヤ黒部店(富山/黒部)
白揚本店(三重/四日市)
シェトワ白揚(三重/四日市)
白揚神戸店(三重/鈴鹿)
名曲堂(岐阜/各務原)

●関西・四国地区
ディスクピア梅田店(大阪)
ディスクピア阪急三番街店(大阪)
ディスクピア日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋2D店(大阪)
交声堂千里店(大阪)
音楽屋(大阪)
ワルツ堂京橋ダイエー(大阪)
アラオ楽器北野田店(大阪)
アニメイトベルタ店(大阪)
ニシヤマ商会天五店(大阪/天神橋)
サンコーイズミヤ枚方店(大阪/枚方)
エリート(大阪/高槻)
寝屋川フジヤ(大阪/寝屋川)
ワルツ堂くずは店(大阪/枚方)
anミュージックライブラリー(大阪/吹田)
ビーバーレコード四条京極店(京都)
JEUGIA白梅町店(京都)
ビーバーレコード京宝(京都)
JEUGIA四条店(京都)
JEUGIAポルタ(京都)
JEUGIA高野(京都)
アニメイト京都店(京都)
和田デンキ(京都/宇治)
星電社三宮本店(兵庫/神戸)
ディスクピア三宮店(兵庫/神戸)
星電社姫路本店(兵庫/姫路)
姫路ミヤコ本店(兵庫/姫路)
星電社明石本店(兵庫/明石)
姫路レコード相生店(兵庫/相生)
アニメショップミヤコ(兵庫/加古川)
アニメイト三宮店(兵庫/神戸)
啓林堂郡山店(奈良/大和郡山)
タマル本店(香川/高松)
細川レコード(高知)
明屋本店(愛媛/松山)
宮地無線帯屋町店(高知)
ゼルbyタマル(香川/高松)
エルタマル(香川/高松)
ディスクピア瀬田(滋賀)
ディスクピア奈良1番館(奈良)

●中国地区
ダイイチ本店6F(広島)
帝都無線(広島)
中央書店サンモール店(広島)
アニメージュスタジオ(広島)
ダイイチDISK CITY(広島)
大森楽器本店(岡山)
ダイイチ岡山(岡山)
OK無線(山口)
アツタリズム(島根/出雲)

●九州地区
ヨシダ楽器本店(福岡)
LIMB本店(福岡)
アニマップ本店(福岡)
ダイイチ西新店(福岡)
平和堂ジャスコ(長崎/佐世保)
ミュージック・エトウ(大分)
アニマップ大分店(大分)
久米楽器(佐賀)
帝都無線(熊本)
M・S・クロス(鹿児島)
富士屋レコード(宮崎)

サイトロン・スプリング・フェアー'97 実施店

SCITRON FRIENDLY SHOP

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

# CONTENTS

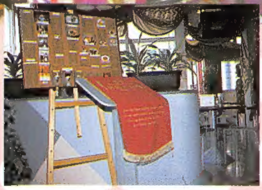
## NEO·GEO FREAK 4月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます




表紙●真説サムライスピリッツ武士道烈伝　©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野　表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)







# 春休みに行こう!! ネオジオ関連スポット ～大阪近郊編

桜を愛でるのもいいけれど、忘れちゃいけないネオジオゲーム。でもやっぱりこの陽気、お出かけしなくちゃもったいない！
1月号では東京近郊編を紹介したけれど、ご要望にお応えして、今回は春休みを利用して遊びにいける大阪近郊のおすすめスポットを紹介するよ!!

## あったかい陽気に誘われてお出かけしよう！　という人のためにネオジオ関連スポット（大阪近郊編）のお得情報を大紹介！

## ネオジオやるならやっぱりココ！ ネオジオランド1号店




ネオジオランド発祥の地、1号店。ネオジオゲームなら最新ものからオールドゲームまで、何でもアリなのだ！

### お店からのメッセージ

当店はお客様のニーズに応え、一般の方からマニアの方まで幅広くご満足頂けるよう、各種ゲーム機を取りそろえております。また、さまざまなイベントを随時企画しておりますので、江坂にお越しの際にはぜひお立ち寄りください。



RBSPの対戦台は相手のようすが分かっちゃうのだ

- ●ゲーム台数（他機種も含む）
130台
- ●営業時間
全日／9：00～24：00
- ●定休日
年中無休
- ●施設
・たこ焼コーナー
たこ焼300円／ソフトクリーム150円
・卓球コーナー
30分500円／ラケット貸代100円
- ●建物の規模
2階建て／約680㎡
- ●所在地
大阪府吹田市江の木町1－39
- ●交通
地下鉄御堂筋線江坂駅徒歩1分

## いろんな景品が嬉しいネ!! ネオジオランド2号店




いろんなゲームがあるのはもちろん、ココのウリはやっぱりクレーンゲーム！　景品もバッチリだし、無料ラッピングサービスもあるのだ。

- ●ゲーム台数（他機種も含む）
100台
- ●営業時間
平日／11：00～24：00
土・日・祝／10：00～24：00
- ●定休日
年中無休
- ●施設
特になし
- ●建物の規模
2階建て／422㎡
- ●所在地
大阪府吹田市豊津町14－12
- ●交通
地下鉄御堂筋線江坂駅徒歩2分

## ネオジオ関連スポット番外編 1

### アニメ&ゲームはおまかせ！ アニメイト阿倍野ベルタ店



アニメ&ゲームの専門店で、ファン必須のアイテムがいっぱいそろってるよ！
AV（オーディオビジュアル）コーナー、グッズ、コミックコーナーに分かれていて、欲しい物もすぐに見つかる。
春のAVフェアもあるし、この機会にみんなでGOだ!!

### 春休みのイベント

・春のAVミニフェア（3月20日～4月13日）
西日本のアニメイト（ベルタ、三宮、高槻、姫路、布施、京都、川西、京橋、奈良、福岡天神の10店舗）にて。AV、ゲームソフト、CD-ROMを期間中に購入、もしくは予約金千円ごとに景品の当たるカードを進呈。

### お店からのメッセージ

アニメイトはアニメとゲームのトータルショップです。キャラクターグッズ、コミック、CD、ビデオソフトなど、最新の人気作品から昔なつかしのレトロなものまで品ぞろえは豊富です。最新情報満載の、オリジナル情報誌も大好評。アニメ、ゲームのことならアニメイトでどうぞ。




ズラリ並んだCD。その他ビデオ、LDの品揃えもスゴイ！

- ●営業時間
10：00～20：00
- ●定休日
月0～2回不定休（火曜日）
- ●所在地
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3－10－1B100号
- ●交通
・JR、地下鉄天王寺駅徒歩5分
・近鉄阿倍野橋駅徒歩5分
・地下鉄阿倍野駅下車すぐ





# ゲーム&カラオケが楽しめる ネオジオランド滝野社店

## お店からのメッセージ

当店は体感・プライス機を中心とした1階、ビデオゲーム中心の2階とカラオケルームからなる複合アミューズメントスポットです。大駐車場を完備しておりますので、お近くにお越しの際はぜひお立ち寄りください。




●ゲーム台数（他機種も含む）
110台
●営業時間
・ゲームフロア
平日／12：00〜24：00
土・日・祝／10：00〜24：00
・カラオケフロア
月〜木・日・祝／11：00〜24：00
金・土・祝 前 日／11：00〜翌3：00
●定休日
年中無休
●施設
・カラオケルーム「カラオケ9」
1hルーム料金は11：00〜18：00／1000円、18：00〜クローズ／1500円
・駐車場約50台
●建物の規模
2階建て／約420m²
●所在地
兵庫県加東郡滝野町北野字菜ノ木原462-1
●交通
JRバス、神姫バス、滝野社インター下車

# 奈良初のネオジオランドだ! ネオジオランド西大寺店




## お店からのメッセージ

今年1月にオープンしたばかりの当店は、明るい店内に最新ネオジオゲームから大人気のシールプリント機「ネオプリント」まで、さまざまなゲーム機を取りそろえております。ぜひ一度お越しくださいますよう、スタッフ一同お待ちしております。

●ゲーム台数（他機種も含む）
59台
●営業時間
全日／10：00〜24：00
●定休日
年中無休
●施設
特になし
●建物の規模
約200m²（商業ビル4階建ての1階）
●所在地
奈良市西大寺栄町3丁目15番
●交通
近鉄西大寺駅徒歩2分




# カラオケ&レストランも充実!! ネオジオランド3号店

## お店からのメッセージ

当店はSNK開発ビルの1・2Fに位置しており、バラエティー豊かな機種構成にて営業しております。特に「ネオカーニバル」を中心に景品には力を入れており、クレーンゲームファンの方はぜひ一度お立ち寄りください。



ゲームはもちろんカラオケ&レストランもあって、施設も充実!　レストランでは特別メニューがある時期もあるので、通ってみてはどう?

## お店からのメッセージ

江坂3店舗の中でも最大規模を誇る当店は、ゲームのみならずカラオケ&レストランとの複合施設となっており、1日中心ゆくまで遊んで頂くことが可能です。ご来店の際は、時間をかけてごゆっくりとお楽しみください。

カラオケルームもかな〜り充実。部屋も広くて綺麗





ネオジオの他にも最新ゲーム機がたくさん!

●ゲーム台数（他機種も含む）
165台
●営業時間
・ゲームフロア（1・2階）
平日／11：00〜24：00
土・日・祝／10：00〜24：00
・カラオケ&レストランフロア（3階）
月〜木・日・祝／11：00〜翌3：00
金・土・祝 前 日／11：00〜翌5：00
●定休日
年中無休
●施設
・レストラン「キッチン江坂」
・カラオケルーム「カラオケ36」
1hルーム料金は11：00〜18：00／1500円より、18：00〜クローズ／3000円より
・駐車場27台
●建物の規模
3階建て／約1920m²
●所在地
大阪府吹田市江の木町3-1
●交通
地下鉄御堂筋線江坂駅徒歩3分




# ネオジオ関連スポット番外編 2 ゲームグッズ盛りだくさん! ゲーマーズ京都店



キャラクターグッズからCD、コミック、ムック、コスプレグッズまで、ハードとソフト以外ものなら、大抵のゲームグッズがここでそろうぞ。マニアにはたまらないネ!

京都にいったら、ぜひ立ち寄ってみよう!!

## 春休みのイベント

4／13 コスパinCKcafe 13：30〜17：00
5／11 コミックゲーマーズin京都（京都市勧業館）
※コスプレも可

## お店からのメッセージ

京都・四条河原町ナムコワンダータワー6Fに、昨年12月オープンしました。

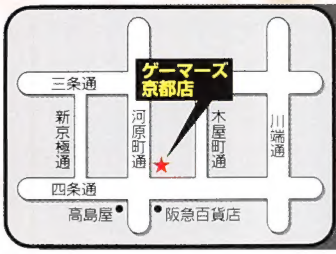
ゲーム系書籍は1500タイトル、CDは1000タイトル、ゲーム系グッズやコスチュームも盛りだくさん。

レアなオリジナルテレカは、マニアも必見です。



攻略本&ビデオも揃ってます! かなりいいカンジだ

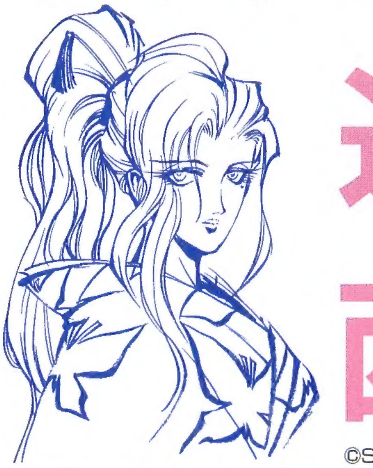
●営業時間
10：00〜24：00（4／1より10：00〜21：00 or 22：00に短縮予定）
●定休日
年中無休
●所在地
京都府京都市中京区河原町通り四条上ル下大阪町354番地ナムコワンダータワー6F
●交通
・阪急河原町駅徒歩4分
・京阪四条駅徒歩10分



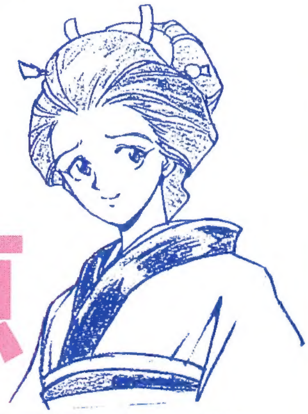
ネオジオ声優インタビュー

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

# 八木亜希子&近藤サト&西山喜久恵







 イラスト／しろー大野







今、期待度NO．1の『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』!!
今回の声優インタビューは、このサムライRPGがアフレコ初挑戦という、八木亜希子、近藤サト、西山喜久恵のフジテレビアナウンサー3人に話を聞いてみたぞ。

### 八木亜希子

誕生日：6月24日
出身地：神奈川県
血液型：O型
趣味：ゴルフ、映画、観劇
特技：どこでもすぐ眠ることができる
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：小田桐圭（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
主な仕事：フジテレビアナウンサーとして『めざましテレビ』、『出たMONO勝負』、『歌うぞ！　音楽王（インタビュアー）』などで活躍中
今後の予定：3月15日〜16日渋谷Bunkamuraシアターコクーンで朗読芝居『ラヴシーン2』公演

### 近藤（こんどう）サト

誕生日：7月11日
出身地：岐阜県
血液型：B型
趣味・特技：読書、小旅行、観劇
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：ナレーション、お蝶（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
主な仕事：フジテレビアナウンサーとして『FNNスーパータイム（土・日）』、『ワーズワースの冒険』などで活躍中
今後の予定：3月15日〜16日渋谷Bunkamuraシアターコクーンで朗読芝居『ラヴシーン2』公演

### 西山喜久恵（にしやまきくえ）

誕生日：6月22日
出身地：広島県
血液型：AB型
趣味・特技：すばらしい舞台を見ること
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：お静（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
主な仕事：フジテレビアナウンサーとして『笑っていいとも増刊号』、『プロ野球ニュース（土、日、月〜水）』『ナイター速報』などで活躍中

## 『なんだかんだと緊張ぎみだった初・アフレコ現場』

**——収録はどうでしたか？**

近藤「アフレコというのはまるっきり初めてだったので貴重な体験でした。ナレーションはいつもやってますから、わりとやりやすかったんですが、台詞の方は未知の領域ということもあって分からないコトもありましたね」

八木「声優のお仕事は今回が初めてで、スタジオに入った時に、かなり緊張したのを覚えてます。アナウンサーのお仕事は『自分自身を表現する』のに対して、小田桐圭というキャラクターを『演じる』ということで、スタジオの中とはいえ、少々恥ずかしかったですね（笑）」

西山「私も声優のお仕事は、これが初めてだったのでとても緊張しました」

**——特に意識したところなどはありましたか？**

近藤「いえ、私は逆に普段通


お圭は自分とは正反対という八木さん

りにやりました。ゲームをやっていく人たちがちゃんと一つ一つはっきりと分かるようにいわなきゃならないとか、ゆっくりいわなきゃならないのかなって最初思ってたんですけど…。演出の方から何もいわれなかったので、自由にやらせてもらいましたね」
八木「特にありませんでした。時間が短かったということもあって、演出の方の指示通りにしようと考えてました」
西山「キャラクターのイメージを壊さないようにとだけ心がけました」

**―アフレコ中のおもしろいエピソードを教えてください。**

近藤「すごく時間的におしてたので、収録はアッという間に終っちゃったんですよ。私ってやればやるほどよくなっていうより、最初に録った方がよかったりするんですよ。だから、その短い時間の中で集中してやったのがよかったみたいです」


どんな質問も快く答えてくれた

## 少ない台詞の中にもいつもとは違った苦労が…

**―特に難しかったことなどありましたらお願いします。**

近藤「〝ギャー！〟って叫ぶところがあるんですけど、そこが結構何度も叫んだかな？ 叫び声が〝怖い〟とか〝怪物みたい〟とか〝妖怪みたい〟とかいわれて。〝もうちょっとかわいく女の子らしく叫んで下さい〟と指示されてしまいました」
八木「お圭の台詞は最後に〝…〟というのがほとんどついてたんです。その〝…〟に作家さんの思いと狙いがあるわけで、なんとか表現したつもりなんですけど、どうなっているか楽しみです（笑）」
西山「アニメのアフレコなどは画面を見ながら…という形式だそうですが、今回のボイス収録は、ゲーム画面の方があとに開発される、という進行でした。だから収録の時に手元にあったのが、キャラクターの設定用のイラストのみという状況で…。キャラクターのイメージを作るのが、雲をつかむような感じでちょっと大変でしたね」

**―近藤さんは、お蝶以外にナレーションもなさっているということですが、その感想をお願いします。**

近藤「ナレーションは、今まででいろいろとやっているのですが、これはすごく芝居がかったものだったので、なんかこんな時じゃないといえないという感じで楽しかったです」

## 個性豊かなキャラクター達の感想はいかに？

**―キャラクターの第一印象はどうでしたか。**

近藤「お蝶ってなんかすごい着物着てるじゃないですか。だからどういう着方してるんだろうってすごく不思議でした。帯とかの結び方もめちゃくちゃだし（笑）」
八木「自分とほど遠い女らしい人だなと思いました（笑）。〝右京さま…〟っていう台詞ひとつでも、女性らしい設定のキャラクターなので…」
西山「設定イラストを見て、かわいい感じの女性だと思いました」

**―役作りはしましたか？ またモデルはいるのでしょうか？**

近藤「わりと自分で考えてたイメージでやってみてうまくはまったという感じでした。モデルは特にいないんです。でも私、もともと時代劇とかが好きで色々見てるんです。それで今まで見たことのある時代劇なんかに出てくる遊女とか町娘とかお姫様とか、いろいろなものを総合して『お蝶』のイメージを作ったという感じですね」
八木「特に役作りなどはしませんでした。もうスタッフの方にいわれるままというか、指示通りにやった感じです（笑）」
西山「純粋な感じの印象が残るようにと考えましたので、特にモデルはいません」


ナレーション以外に、お蝶も楽しみだ♡

## できばえはさまざま…あとはゲームで確かめてね♡

**―自分で採点するとしたらどのくらいですか？**

近藤「こればっかりは一人じゃ決められないですね。その画面にピッタリあってこその声じゃないですか。だから画面のできとフィフティ・フィフティってとこじゃないでしょうか」
八木「私は30点ぐらいかな？ きっと（笑）。まだ作品中の自分のセリフを聞いてないのですけど」
西山「初挑戦ということで、採点はしようがないですね。でもスタッフの方たちの情熱が伝わってくるスタジオだったので一生懸命やらせて頂きました」

**―ところで、ゲームはやりますか？**

近藤「実はほとんどやらないんです。テトリスとか、シムシティとかマリオカートをかじったぐらいですね」
八木「私はやります！ 特にRPGは。実はこの作品もできあがるのを楽しみにしてるんですよ。攻略の仕方、教えて欲しいな（笑）」
西山「私はあまりやらないのですが、このRPGは是非やってみたいと思ってます！」

**―最後にファンの方々にメッセージをお願いします。**

近藤「特定の場所にいかなければ会えないキャラクターなんですが、是非会いにきてくださいね。人生に賭けは必要ですよ（笑）。もちろんオープニングも飛ばさないでくださいね」
八木「皆さんの中にある小田桐圭のイメージと私の台詞が合うかどうか。とりあえず、すみませんという感じですが」
西山「覇王丸が主人公の時だけの登場キャラなので、どうぞよろしくお願いします」


覇王丸とどんな会話があるのか注目だ！

**ファンレターの宛先**
〒112
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「真説サムライスピリッツ武士道烈伝・声優ファンレター」係







Real Bout SPECIAL®

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



# リアルバウト餓狼伝説スペシャル




旧キャラの復活や、リニューアルしたシステムで人気の、最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』。
今回は、全キャラの対人戦にくわえ、隠しボス？ ギースの紹介もするぞ!!

システム解析／ジェイケイ

| SNK | 格闘アクション | 394M |
|---|---|---|
| MVS 発売中 118,000円 | カセット 発売中 32,000円 | CD 3月28日発売予定 6,800円 |

## いよいよ全キャラ対人戦攻略！コンビネーションアタックや連続技などもバッチリ紹介!!

### コンビネーションアタックを出すコツ

コンビネーションアタックを出す時に、最初の通常技を先行入力で出してしまうと、いくら追加入力しても次の技につながらなくなってしまう。

よくある状況は、跳び込み攻撃の着地と同時に、突進技や小技をガードさせた、もしくはガードした直後など。硬直が解ける直前にボタンを押すと、通常技は出てくれるが、コンビネーションにつなぐことはできないのだ。

これを防ぐには、ボタンを押すタイミングを練習するのが一番。跳び込みC攻撃後は次へのつなぎに余裕があるので（打点にもよるが）、少しダッシュした方が先行入力防止&接近手段になってお得。

関係ないけど、昇龍弾や強の制空烈火棍など、非常に大きなスキのある必殺技をガードした（かわした）あとは、着地に小ジャンプC攻撃から連続技を決めることが可能。




ジャンプC攻撃～着地ダッシュは前作でも御馴染み

手堅く地上から連続技を決めるのもいいけど、欲張れるところは欲張ってみてはどう?

### 裏回り攻撃後は逆ガード?

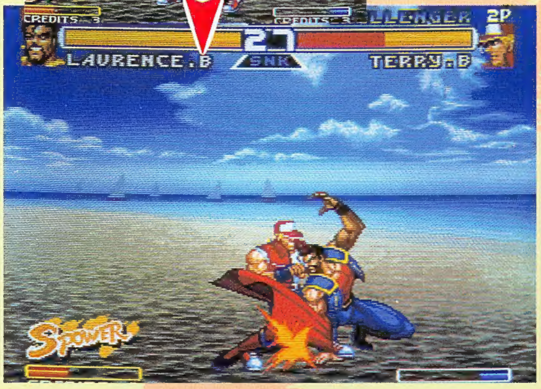
空中振り向きを使わずにジャンプ攻撃で裏に回った時や、空中振り向きからの攻撃が背中側で相手に当たると、相手がこちらに背中を向けてガードしている状態になる。

このあと、ガード硬直が解けた直後に背中から攻撃すると、相手は通常ガードでは防げなくなる。相手が逆ガードすると防がれるが、こちらの攻撃が一瞬でも遅れると通常ガードに。

さらに、ガードが解けた直後は密着でもこちらを投げれないときている。

タイミングが一瞬なので難しいが、狙ってみる価値はあると思う。リバーサル無敵技には反撃されてしまうけど。




裏回り攻撃をガード。この相手に背を向けた状態のあとはレバー↙でガードできないタイミングがあるのだ

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。
また、コンビネーションアタック、キャンセル表、キャラ性能評価は編集部調べによるものです。

## ダウン回避に思わぬ欠点!?

ダウン回避の終わり際を必殺投げで投げれることが判明。まず、スキの小さい技、もしくは相手を高く打ち上げる技で相手を転ばせる。そのあと早めにライン移動して、相手がダウン回避で転がりきる直前に投げ技を入力しよう。これがバッチリ決まってしまうのだ。ダウン回避した側は逃げることができず、なぜかヒット数もつながるぞ。実戦的なのは、双角、マリー、クラウザーの3キャラ。入力タイミングは結構簡単なので、ダウン回避を先読みできれば（クラウザーは反応でも可能）サクッと投げることができる。双角は渦炎陣→雷神愚、マリーはスタンファング、クラウザーはレッグトマホークのあとが狙い目だ。

ダウン回避を読んだら、あらかじめ早めにライン移動しておけば…



転がってきた相手に必殺技投げが入る。しかも連続技（?）

## 隠し技「気合いため」



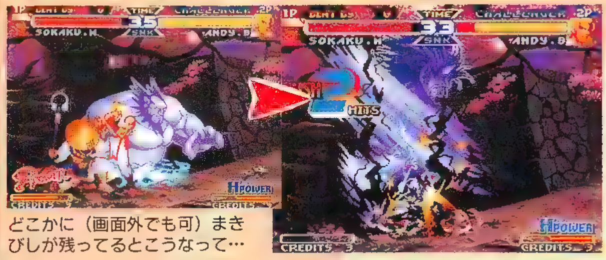
乾布摩擦でパワーをためるのじゃ

タンを選び、間合いを一定以上離してCボタンを連打、連打。これでパワーゲージをためることができるのじゃ。

## 憑依弾&鬼門陣のスキをなくそう

どっかにまきびしが残っている（消えかかりでも可）状態で、憑依弾or鬼門陣を出してみよう。出した直後にフィニッシュの疲れポーズを取り、そのあとすぐ動けるようになるのだ。憑依弾は4HIT止まりでスキが全然なくなり、鬼門陣は雷撃棍を決めることができるようになるぞ。

また、この鬼門陣で地面に叩きつけた瞬間～バウンド中に、タン、フランコ、クラウザー、ギースには空中ヒット判定のある技（雷神愚など）を、アンディ、双角には、ほぼ何でも決めることができる。後者の2人に対しては、叩きつけた瞬間に攻撃を重ねておくと地上食らいになることを利用し、一歩後ろに歩いてから前方小ジャンプC攻撃→連続技を決めることも可能。



どこかに（画面外でも可）まきびしが残ってるとこうなって…

キャラ限定だが追い討ちできるように。無惨弾も入るぞ

## ダックダンスの秘密!?

今月号のコマンド表には、各キャラの『隠し必殺技』もバッチリ掲載しているが、ダック・キングの隠し技は少々特殊で、コマンド表だけではフォローしきれないので、ここで紹介しておこう。

簡単にいうと、ダックダンスのボタン部分（ABC同時押し）を押し続ける時間により、使える『隠し潜在能力』が4段階に変わるというもの。以下の囲み内のものが、各レベル（押し続ける時間の長さ）ごとに使用可能になる隠し技だ。コマンドはダックのページに掲載しているぞ。

**レベル1**
- ダイビングパニッシャー
- ローリングパニッシャー

**レベル2**
- ダイビングパニッシャー
- ローリングパニッシャー
- ダンシングキャリバー

**レベル3**
- ダイビングパニッシャー
- ローリングパニッシャー
- ダンシングキャリバー
- ブレイクハリケーン

**レベル4**
- ダイビングパニッシャー
- ローリングパニッシャー
- ダンシングキャリバー
- ブレイクハリケーン
- ビートラッシュ




ちなみに、ダックのフィニッシュアクション（と声）で、どこまで（どのレベルまで）踊れたかが分かるので、おぼえておくといいだろう。



# よみがえる悪夢…最強最悪の隠しキャラ!!

# ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ

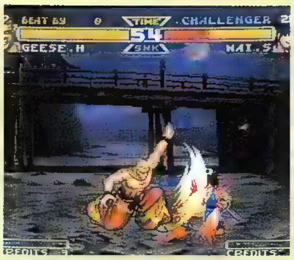
## 特殊技解説

虎殺掌は真空投げより威力が高く、画面端なら雷鳴轟破投げで追い討ちできる。

しゃがみガード不能技の飛燕失脚は、出が早くリーチも長めでダメージも結構大きい。スキは少々あるため、ヒットしてもやや不利な状態になる。

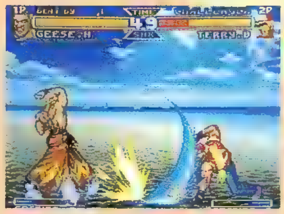
対空攻撃の昇天明星打ちは、判定が弱いので使いにくい。

雷鳴轟破投げは、弱&強邪影拳やB、B、Cのあとに決めることが可能。ただし、決めたあとにスキがあり、相手によっては不利になってしまう。双角の鬼門陣などは確実に食らってしまうのだ。



使える中段技。見てからガードするのはほぼ無理だろう

## 必殺技解説



飛び道具を貫通するが、花蝶扇は高さが合わないのでダメ

烈風拳はスピードが速く、相手の通常飛び道具にぶつかっても消しつつ飛んでいく。撃ったあとのスキは大きいが、通常技キャンセルからや、遠距離から撃つぶんには有効。

ダブル烈風拳は見た目より判定が小さく（烈風拳もそうだが）、モーションが大きいので使いにくい。一応、超必殺技の飛び道具と相殺する。

強化された技が多い中、上段当て身投げは弱体化してしまった。出はじめにスキがあり、出し遅れると一方的に攻撃をもらってしまうのだ。起き上がりに重ねられてもダメ。

中段当て身技である裏雲隠しは、引き崩して相手にスキを作り、そこに連続技などを決めることができる。この技自体のダメージはゼロだ。

疾風拳&ダブル疾風拳だが、今回は空中で2回まで撃つことができ、しゃがみガード不能で足元に当てると立ちガードも不能。また、ダウン中の相手に当てることもできる。

疾風拳は、ジャンプの軌道が変わらないうえに着地のスキもほとんどなく、ヒットしたあと連続技につなぐこともできる。主戦力となる技だ。

2回目は撃つと後方に跳ねてしまうので撃たない方がいい。

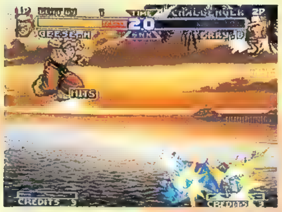
ダブル疾風拳は大きめの弾を2連発する。1回撃った時点で軌道が変わるので、とりあえず2回出した方がお得だ。



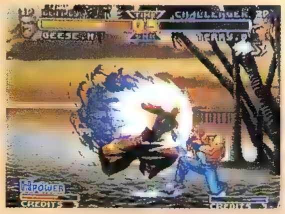
遠立Bや、一瞬前進して↓A×2からの連続技を決めよう



中段当て身はダメージのない崩し技。決めたあとは…



弱邪影拳→疾風拳→雷鳴轟破投げなんていう連続技も



ガードさせればこちらが先に動けるようになるのだ

邪影拳はかな〜り強化されている。突進スピードが速く、ガードさせればほとんどスキがない。突進中、地面スレスレは無敵。弱強の違いだが、弱はスキが小さい、移動距離が短い、スピードが遅い。強はその逆。また、強のみ当て身技で返されず、空中の相手にヒットしてもダウンを奪え、ダウン回避ができない。

## 超必殺技&潜在能力

レイジングストームは相変わらず先読み対空技。前作と違って別ラインに攻撃判定がなくなり、終わり際のスキも大きくなってしまった。連続技に組み込むこともできない。

サンダーブレイクの方は別ラインにいる相手にもしっかり当たる。前作とは違って攻撃判定が固定されていて、しかも大きい。先読み対空技として使いやすくなっている。

デッドリーレイブは相変わらず連続技用。今回は途中で止めたあとしゃがみAなどにつなぐことが可能。最後まで決めるより断然減るぞ。

## キャラ性能評価

スピード A

リーチ B

攻撃力 B

総合 A

使いやすさ C

幽霊ギース強し。慣れていない相手なら（ダブル）疾風拳地獄&出しとけ邪影拳だけでなんとかなるし、ある程度の腕前を持っている人が相手でもガード不能疾風拳を駆使すればかなりイケてます。対ライン攻撃が長くないのと、しゃがみから出しにくいブレイクショットは難だが。

## キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち[illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち[illegible] | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直大ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め大ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| A+B | × | | |
| [illegible] | ○／○ | | |
| [illegible] | × | | |



落雷がないところにも攻撃判定アリ。使いやすくなった

※このページ以降のキャンセル表にある★はブレイクショット対応表を表す。キャンセル表内の○、×はそれぞれキャンセル可能かどうかを、△はガード時のみキャンセル可能な技を表す。
また、キャラ性能評価はA～Eの５段階で、Aに近いほど優秀（編集部調べ）。



大きく踏み込むのでかなり届く。キャンセルは不可能だが

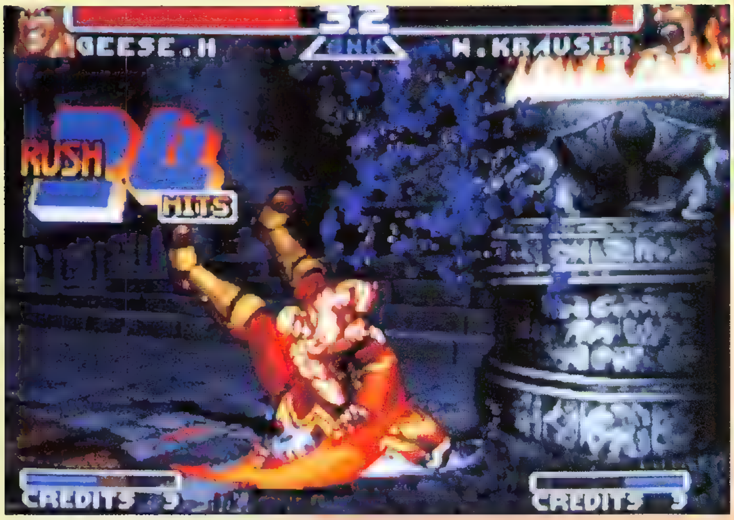
## 対人戦基本戦法

中～遠距離から疾風拳＆ダブル疾風拳で牽制しつつ、たまに邪影拳で突っ込むだけでも結構強かったりする。

また、遠距離立ちC攻撃がべらぼうに長くなっているので、牽制に混ぜていくといい。

連続技は、しゃがみA×数発→B、➡C、⬅C→キャンセル強邪影拳がおすすめ。少し遠い時は（ダッシュ）立ちBから始動させよう。ただし、遠距離立ちBの先端が当てた時は途中で届かなくなる。B、Cで安定しておこう。

これの応用で、小ジャンプC攻撃↓しゃがみA×3、B、➡C、⬅C→キャンセルデッドリーレイブ（9HIT）↓しゃがみA×4、B、➡C、⬅C→キャンセル強邪影拳という強烈な連続技がある。



体力満タンから死ねる、デッドリー9発止めの連続技

## 対人戦攻略

疾風拳は、間合いによってジャンプ方向＆種類を使い分ける。基本的に逃げ腰で撃った方がいい。ダブル烈風拳は基本的に通常ジャンプ後。高い位置から相手を狙って出せば、跳び込み封じになる。疾風拳後はほとんどスキがないので、跳び越されたら着地で上段当て身投げ、疾風拳を見てからライン移動したようならダッシュ～対ライン攻撃、というように鋭く動ける。

邪影拳をガードさせたあとはこちらが有利。直後に遠距離立ちC攻撃を出して押さえ込んだり、前方小ジャンプC攻撃や垂直小ジャンプ疾風拳から攻めていこう。意表を突いて飛燕失脚を出すのもいいぞ。

弱邪影拳のあとなら、一瞬前に歩いて立ちB、B、C（B、B→キャンセル烈風拳 or 邪影拳）、しゃがみC攻撃→キャンセル烈風拳 or 邪影拳で固めるのも有効。ただし、立ちB＆しゃがみCは邪影拳を当てた間合いやキャラによっては届かないので注意。

相手をダウンさせたら、起き上がりに垂直小ジャンプ疾風拳を重ねる戦法が強い。足元を狙うとガード不能で、ヒット後ダッシュ立ちBからの連続技につなぐことができる。

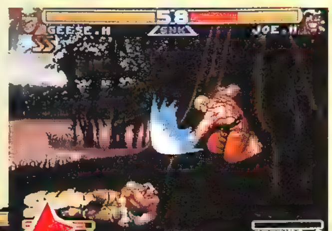
ライン移動やバックステップ、無敵技で回避されるが、ライン移動は反応してダッシュ～対ライン攻撃→キャンセル邪影拳。バックステップは相手が画面端なら硬直に立ちBからの連続技。無敵技には様子見で対処できる。



飛燕失脚ヒット後はバックステップが安全だが…



裏雲隠しを狙うのもいい。決まれば大ダメージ確定だ



強邪影拳後は、すぐに垂直小J～下降中の低位置で疾風拳



足元に当たるのでガード不能。ギースはすでに動ける

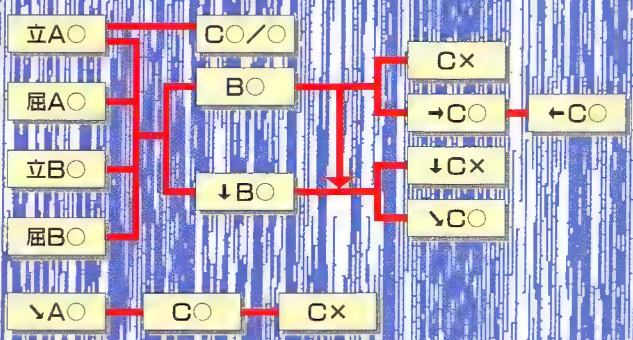


連続技につなげて再度起き攻めし、相手を困らせてやろう

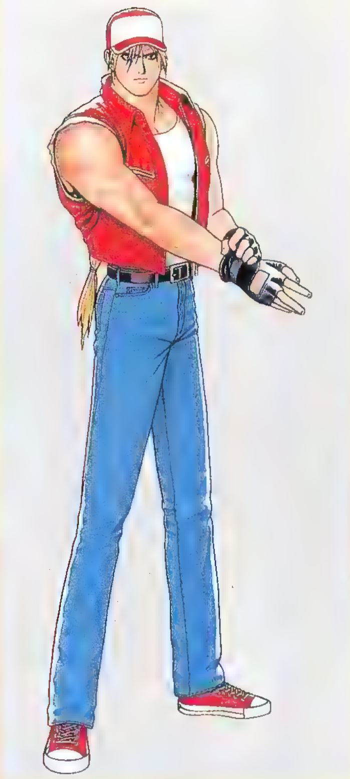
## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 真空投げ | ➡+C |
| 虎殺掌 | ↘+C |
| **特殊技** | |
| 飛燕失脚 | A+B |
| 昇天明星打ち | ↘+A |
| 雷鳴豪破投げ（相手ダウン時） | ⬇+C |
| 雷光回し蹴り | ⬅+B |
| **必殺技** | |
| 烈風拳 | ⬇↙⬅+A |
| ダブル烈風拳 | ⬇↙⬅+C |
| 上段当て身投げ | ⬅↙⬇↘➡+B |
| 裏雲隠し | ⬅↙⬇↘➡+C |
| 疾風拳 | 空中で⬇↙⬅+A |
| ダブル疾風拳 | 空中で⬇↙⬅+C |
| 邪影拳 | ⬅➡A★orC |
| **超必殺技** | |
| レイジングストーム | ↙➡↘⬇↙⬅↘+BC |
| **潜在能力** | |
| サンダーブレイク | ➡↘⬇+C |
| デッドリーレイブ | ➡↘⬇↙⬅➡+A・A・A・B・B・B・C・C・C・⬇↙⬅+C |

## コンビネーションアタック表



# ラッシュも連続技も強力！今回もイケてるだろ!?



# テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹



高性能な牽制技。かな〜り使えるぞ

## 対人戦基本戦法

中間距離でリーチの長い遠距離立ちCで牽制しつつ、跳び込んだり、そのままキャンセルクラックシュート（以下クラック）などの突進技を出していくのが基本的な戦法。

うまく相手に近づくことができたなら（ガードされていることが前提）、そのままラッシュを仕かけよう。肝心なラッシュの組み合わせだが、大きく分けて4つほどある。

①普段から使っているコンビネーションアタック（オススメはB、B、→C、←C）からクラックorパワーチャージ（ボタンは速めに離す）。
②B、B→キャンセルラウンドウェイブ。
③前方ジャンプから、空中振り向きC。
④中段技であるチャージキックを出してみる。

①は連続技の流れに近いが、連続ガードさせることができ、体力もけずれる点で安定感がある。しかし、ブレイクショットの的になるので、途中でコンビネーションを止めたり、テンポを遅らせて出すのも一つの手。とにかく相手のパワーゲージに注意を払おう。

②は本来、相手がライン移動をすると読んだ時に出すといいのだが、同一ライン上でガードされても先に動けるので普通に使ってもいい。また、この技のあとは、チャージキックなどで固めると効果的。

③はガード方向を惑わすために使っていくのだが、対空必殺技を持つ相手に対して乱発するのはひかえたい。ダッシュジャンプからや小ジャンプをまぜていくとさらにいい。

④はガードを崩すために使う。①～③のあとや途中で組み込んでも面白い。

以上のラッシュはジャンプ攻撃からだと安定して使えるが、クラック直後はまったく五分の条件なので若干不安が残る。バクチだが、一度ライジングタックルで反撃をつぶし、相手を黙らせるのもいいぞ。

他に使えるコンビネーションを紹介すると、ジャンプ攻撃→フェイント（→A＋B）→投げorチャージキック。これはやや怪しい？　次はしゃがみC（先端）キャンセル弱バーンナックル（以下、バーン）。ガードされても反撃はおろか、逆に押さえ込んでいけるぞ。バーンの性質だが、弱、強問わずテリー、ボブ、双角、フランコ、ローレンス、クラウザー以外はしゃがまれるとヒットしないので気をつけて欲しい。前述したキャラには重宝する連係だよ。



クラック後の選択肢の1つ、振り向きジャンプ。使えるぞ



奇襲や連続技など頼れる必殺技だ



中段のチャージキック。連係に混ぜて使っていこう

## 技コマンド表

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| **投げ技** | |
| バスタースルー | →+C |
| **特殊技** | |
| チャージキック（ダッシュ中） | →+C |
| ワイルドアッパー | ↘+A |
| バックスピンキック | →+B |
| **必殺技** | |
| バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| パワーダンク★ | →↓↘+B |
| クラックシュート | ↓↙←+B |
| ライジングタックル | ↓ため↑+A |
| パワーウェイブ | ↓↘→+A |
| ラウンドウェイブ | ↓↘→+C |
| パッシングスウェー | ↓↘→+D |
| パワーチャージ（ボタン押しっぱなしで移動距離変化） | ←→→+A |
| **超必殺技** | |
| パワーゲイザー | ↓↙←↙→+BC |
| **潜在能力** | |
| トリプルゲイザー | ↓↙←↙→+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | ○ | △ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | | × | |
| [illegible] | | × | |

## キャラ性能評価

スピード　B

リーチ　B

攻撃力　B

総合　A

使いやすさ　B

かなりいけるキャラ。このキャラのおかげで新宿の某ゲーセンで不知火舞ポスターをゲット。なんじゃそりゃ。

使いやすく、連続技も強力。リーチも普通のキャラにしては通常技、対ラインともに長めなのだ。スピードの方も突進技を使っていけばなかなかのもの。

## 対人戦攻略

ここでは距離別に分けての動き方を紹介しよう。

近距離では、しゃがみAを主軸に闘いたい。基本戦法で紹介したラッシュの延長ではあるが、そこから振り向きジャンプ攻撃やチャージキックを仕かけるといい。振り向き攻撃は、大きめのキャラにはB、Cとタイミングよく押すと2発当てることが可能。

地上でうまくB、B、Cのコンビネーションか、連続技でパワーチャージを決めることができたら、ダッシュからラインに移動して起き攻めを仕かけよう。もし、ダウン回避をされてしまった場合や同一ライン上での攻防になってしまった場合は、あわてずに垂直小ジャンプや振り向きジャンプを使って相手を押さえ込んでいこう。また、ダウン回避をすると思った時にはあらかじめラウンドウェイブを重ねておいてもいいぞ。

中～遠距離ではフェイントを混ぜつつパワーウェイブを放っていこう。フェイント時跳び込んできた相手には、ダンクでおしおき。自分から攻め込む場合は、一気に突進技でいくか、弱バーン→クラックorジャンプ攻撃といった2段式を取るのもいいぞ。

テリーの対ライン攻撃のリーチだが、手前ラインでは立ちCのリーチが長く、しゃがみが短い。奥ラインはその逆。

このあとはダッシュから別ラインへ移動し…





コンビネーションB、B、CのC

さらにダッシュなどから対ライン攻撃を重ねていこう



## コンビネーション&連続技

●ジャンプC→しゃがみA×3～4発→B、➡C、⬅Cキャンセルパワーチャージ→ライジングタックル(小さいキャラ以外)orキャンセルパワーダンクorトリプルゲイザー

基本かつ強力な連続技で、手堅くいくならジャンプ攻撃後は、B、B、➡C、⬅Cのコンビネーションアタックからキャンセルパワーチャージ。

パワーチャージはボタンを押しっ放しにして移動距離を延ばすことが重要なので覚えておこう。トリプルゲイザーは遅めキャンセルで出さなければ最後の3発目まで決めることができないので注意だ。

また、この連続技はパワーチャージ以外にクラック、弱バーンナックル（遠間だとガードされてしまう）を決めることができるぞ。

●⬇A、⬇Cキャンセルクラックシュート

初心者様なら、まずはこの連続技を覚えよう。また、⬇Aは密着からなら目押しで4発程ヒットさせることができる。少しひねると、⬇Aを4発ヒットさせたあと、立ちA、Cとつなぐこともできるのだ。そのあと出す技はキャンセルクラックorパワーチャージ。

ジャンプ攻撃後は少し歩いてから地上技へつなぎ…



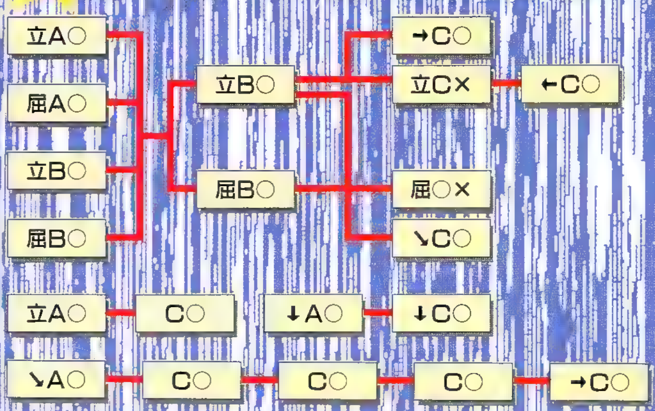


最後は⬅Cにキャンセルパワーチャージ



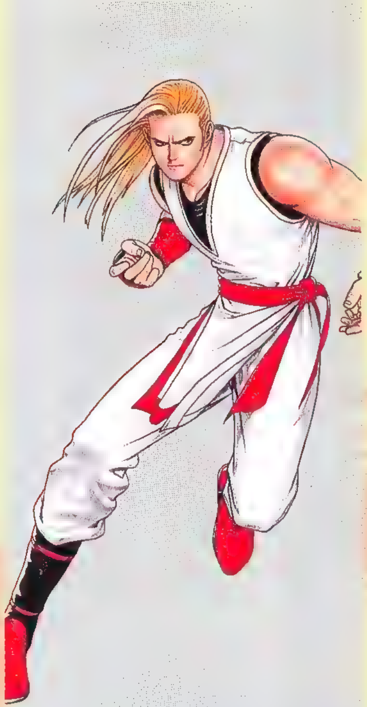
さらにライジングで追い討ち。これがテリーの基本連続技

### コンビネーションアタック表



# アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹



## 兄さん！幻影不知火がなくなっちゃったよ!!

### 対人戦基本戦法

前作に比べて必殺技の数が大幅に減ってしまったのが痛手。しかしながら前作と同様に移動、奇襲、連続技に使える高速突進技の斬影拳やダッシュ、バックステップを使ってのスピーディーな闘いを展開できるのは変わってない。

今回は、これらをメインにして闘っていくことになるぞ。

斬影拳は弱～強で性能が違い、弱は移動距離が短いのだが空振りしてもまったくといっていいほどスキがない。強は弱に比べて威力があり移動距離も長い。さらに強のみ追加入力で疾風裏拳を出すことができるという特典がある。しかし、空振った場合のスキは大。移動距離が長いからって、あまり遠い位置から出すのはおすすめできないのだ。

肝心な斬影拳の使い方だが、中～遠距離の間合いでは、飛翔拳を先行させて弱斬影拳→弱（強でも可）斬影拳というふうに斬影拳を2段式にして出していくといい。この2段式のメリットは相手を惑わすのはもちろん、1発目の斬影拳の時に相手がジャンプをしていたら昇龍弾で迎撃できる位置にいる場合があるからだ。

もちろんライン移動をしていたら対ライン攻撃を出せる位置にいる場合もある。だからいつでも昇龍弾や対ライン攻撃を出せる準備をしよう。

その他、2段式のバリエーションを紹介すると、2段目の斬影拳をジャンプ（ダッシュジャンプ振り向き）や空破弾に変えたり、バックステップからもう一度斬影拳で突っ込んだり飛翔拳を放ったりと、バリエーションは豊富なのだ。

その他、基本的な戦法を挙げると、中～遠距離でフェイント（屈伸運動や↓A＋Bなど）を混ぜつつ飛翔拳を撃っていき、フェイント時に相手が跳び込んできたら昇龍弾で迎撃していくという戦法がある。

対ライン攻撃のリーチだが、立ちCは奥、手前ともにそれほど変わりなく（若干奥ラインの方が長い）、しゃがみCは手前ラインだと極端に短い。




跳んでいたら昇龍弾。これが2段式のメリットなのだ




そして斬影拳（弱）。この時は相手を見ておいて…




とりあえず遠距離での牽制はコレ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 内股 | →＋C |
| **特殊技** | |
| 浴びせ蹴り | →＋B |
| 上げ面 | ↘＋A |
| **必殺技** | |
| 斬影拳 | ↙→＋AorC |
| 疾風裏拳 | 強斬影拳中に↙→＋C |
| 昇龍弾 | →↓↘＋C |
| 空破弾★ | ↙↓↘→＋B |
| 飛翔拳 | ↓↙←＋A |
| 爆震 | →↘↓↙←＋C |
| **超必殺技** | |
| 超裂破弾 | ↓ため↘→＋BC |
| **潜在能力** | |
| 斬影裂破 | ↙↓↘→＋C |

### キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | △ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | ー | ー | ー |
| 垂直大ジャンプ | ー | ー | ー |
| 斜め小ジャンプ | ー | ー | ー |
| 斜め大ジャンプ | ー | ー | ー |
| [illegible] | × | | |

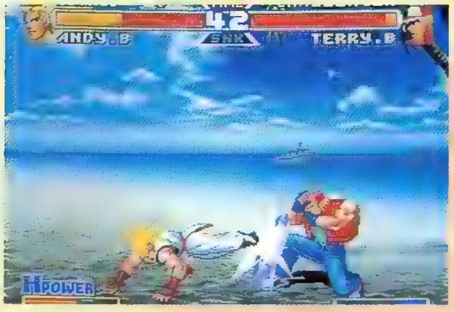
### キャラ性能評価

| | |
|---|---|
| スピード | A |
| リーチ | C |
| 攻撃力 | B |
| 総合 | B |
| 使いやすさ | C |

幻影不知火などの使える必殺技が少なくなり、攻めの幅が狭まったが、攻撃判定が強くなった斬影拳を主軸にして闘えばなかなかいける。攻めの部分を見ても比較的攻め込みやすいし、連続技も結構な破壊力を持ってる。ただ、通常技やライン攻撃など、比較的リーチが短め。

# 対人戦攻略

中、遠距離での闘い方は、基本戦法のようにするといい。
近距離では、出が早く、しゃがんでいる相手にも当たる立ちBから発動するコンビネーション（例：B、B、➡C、⬅C）で連続技を狙ったり、リーチが長いしゃがみC（足払い）を駆使して闘おう。



アンディのしゃがみC。リーチが長いので頼りになる

コンビネーションがガードされてしまったら、途中で止めて再びBを出したり、振り向きジャンプ攻撃を仕かけたりするといい。しゃがみCをガードさせたあとはキャンセル飛翔拳で安定だが、遅めキャンセルで斬影拳を出してみよう。動こうとした相手にヒットさせることができるのだ。
また、弱斬影拳をしゃがみCの先端にキャンセルをかけて出せば、相手の目の前でストップする。ここから、振向きジャンプやB始動のコンビネーションなどを出してさらに相手を固めていこう。
ここでは特殊な斬影拳の使い方を紹介。説明はあとにしてまずは１つ例に挙げよう。
〝投げを決めたあと、すぐに弱斬影拳を2回出して相手に近づく（密着状態）〟。
この行動の意味だが、相手の起き上がり時、斬影拳に投げを狙わせようとすることにある。しかし、こちらは2回目の斬影拳からすぐに垂直ジャンプなどをすれば、投げられるどころか相手の投げ失敗（立ちCが出る）のスキにジャンプ攻撃をヒットさせることができ、そのまま連続技を決められるという使い方だ。
また、投げの回避法はジャンプの他にバックステップやバクチだが昇龍弾があるぞ。
投げ→弱斬影拳2回の他にも同じようなことができるものがある。昇龍弾と空破弾を決めたあとは弱斬影拳2回。B、B、↘Cはキャンセルから出して3回。爆震は強斬影拳→弱斬影拳。これら斬影拳を使ったコンビネーションは、パワーゲージを早くためれるといった利点をもっている。他にも自分なりに相手を惑わすものを見つけよう。
とにかくスピーディに動いて欲しいのだ!!



強斬影拳→疾風裏拳を決めたら…
硬直が解けたあと、すぐに弱斬影拳を2回出してみよう
投げようとしてもジャンプでかわせる。そのまま連続技だ

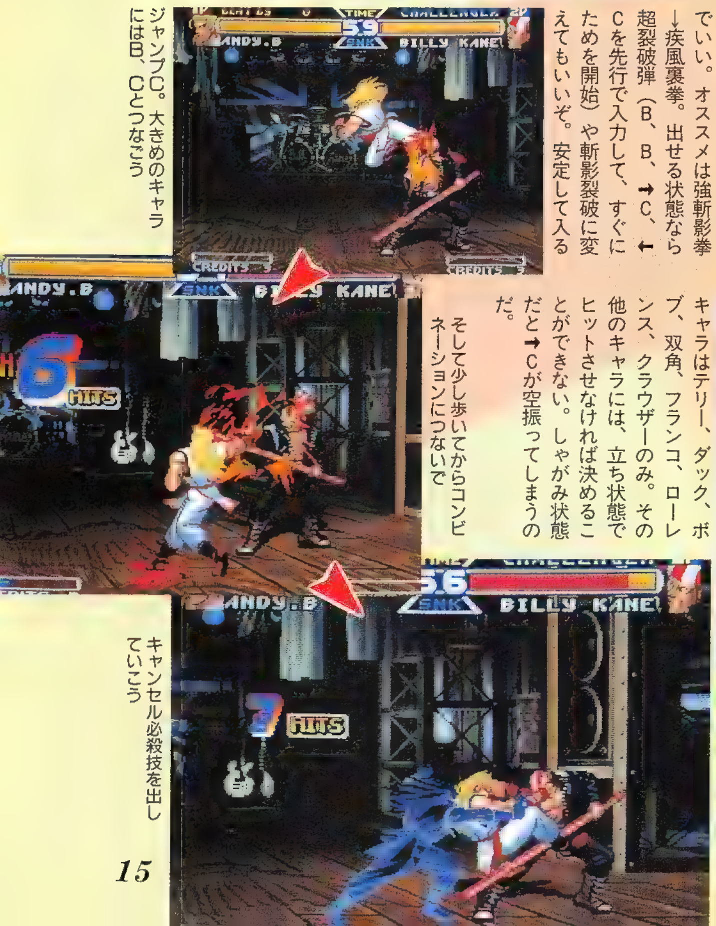
# コンビネーション&連続技

**●ジャンプC→B、B、↘Cキャンセル空破弾or昇龍弾**

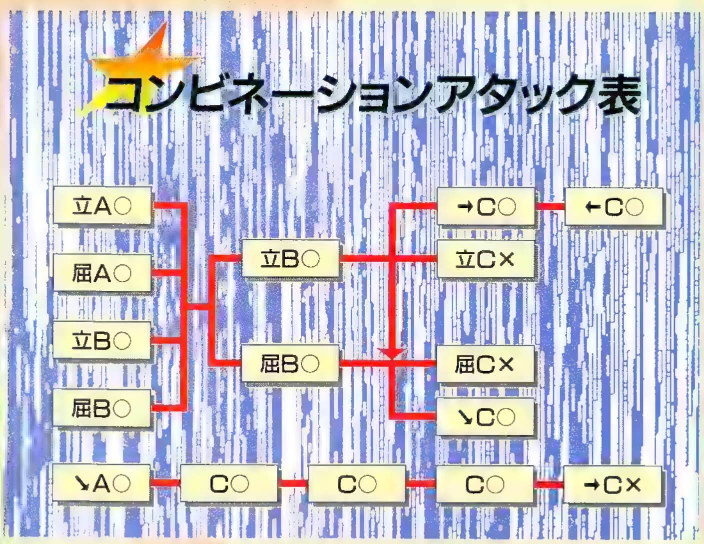
空破弾を決めたあとはラインに移動して起き攻めが可能。初心者様にも是非覚えてもらいたい連続技。超裂破弾につなぐのなら⬇B、⬇Bから↘Cにつないでいくといいぞ。
また、このコンビネーションを使った面白い連続技を紹介。B、B、↘Cキャンセル弱斬影拳→昇龍弾というもので、キャンセル弱斬影拳はヒットしないのだが弱斬影拳の硬直が解けたあとにすぐ昇龍弾を出せば拾うことができる。ハッキリいって大道芸。

**●ジャンプC→しゃがみA×2〜4、B、➡C、⬅Cキャンセル各種必殺技**

全必殺技につなぐことのできる連続技。しゃがみAはオマケみたいなもので、手堅くいくなら立ちB、B、➡C…でいい。オススメは強斬影拳→疾風裏拳。出せる状態なら超裂破弾（B、B、➡C、⬅Cを先行で入力して、すぐにためを開始）や斬影裂破に変えてもいいぞ。安定して入るキャラはテリー、ダック、ボブ、双角、フランコ、ローレンス、クラウザーのみ。その他のキャラには、立ち状態でヒットさせなければ決めることができない。しゃがみ状態だと➡Cが空振ってしまうのだ。



ジャンプC。大きめのキャラにはB、Cとつなごう
そして少し歩いてからコンビネーションにつないで
キャンセル必殺技を出していこう





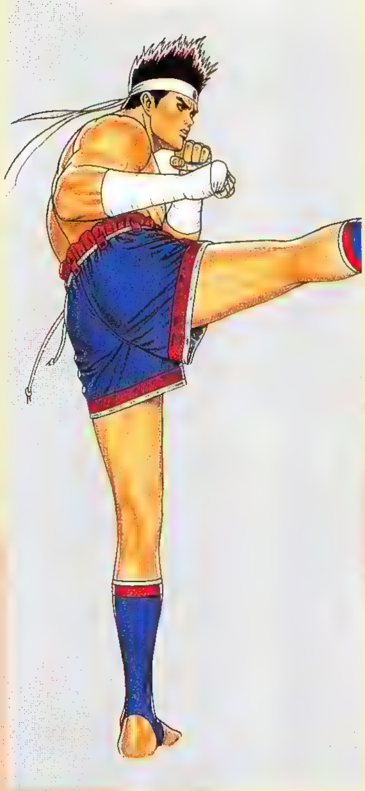

非常に使えるB、C、Cで相手を固め…




キャンセルでハリケーン。基本連係だ




カカトで飛び道具も突進技も返せるぞ



# ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

## 牽制しながらの奇襲とラッシュが基本だぜ!!

### 対人戦基本戦法

ダッシュC攻撃やジャンプ攻撃で接近して、ハリケーンアッパーをからめたラッシュ攻撃に持っていくのがジョーの基本戦法。接近できたらB、C、Cのコンビネーションからキャンセルハリケーンアッパーにつなぎ、ダッシュC攻撃やダッシュB、C、Cなどで接近し直す。ハリケーンアッパーをガードしたあとにライン移動などをしてくる相手には、ダッシュで接近したあと様子を見るという選択肢もくわえていこう。

接近手段としては黄金のカカトもある。前作よりも相手の跳び込みに対しては弱くなってしまったが、相手が地上にいればまだまだ使える。相手の地上技のほとんどをかわしつつ強襲できるぞ。

黄金のカカトをガードされると、その後の展開はほぼ五分（実はこちらが若干不利）。相手としては反撃のタイミングが難しいので、しゃがみBからのコンビネーションや大ジャンプ振り向きC攻撃などにつないで強気に攻めることも可能。安定するならバックステップなどで一旦引いて様子をうかがう方がいいけどね。バクチのタイガーキックもたまには使ってもいいかも。

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| ジョースペシャル | →+C（↓で追加攻撃） |
| 膝地獄 | ↘+C |
| **特殊技** | |
| スライディング | ↘+B |
| バーチカルアッパー | ←+A |
| しゃがみ肘打ち | ↘+A |
| 炎の指先 | （相手ダウン時）↓+C |
| ジョーソバット | ←+B |
| **必殺技** | |
| スラッシュキック | ↙→+BorC |
| 黄金のカカト | ↓↙←+B |
| タイガーキック★ | →↓↘+B |
| 爆裂拳 | A連打 |
| 爆裂フック | （爆裂拳中に）↓↘→+A |
| プレッシャーニー | →↓↘+C |
| 黄金のふくらはぎ | （プレッシャーニーHIT中に）↓↙←+B |
| ハリケーンアッパー | →↘↓↙←+A |
| 爆裂ハリケーン | →↘↓↙←+C |
| **超必殺技** | |
| スクリューアッパー | →←↙↓↘+BC |
| **潜在能力** | |
| スライドスクリュー | →←↙↓↘+C |

### キャラ性能評価

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | B |
| リーチ | C |
| スピード | D |
| 使いやすさ | B |
| 総合 | C |

なんか中途ハンパなキャラ。飛び道具は出るのも早くてそこそこ使えるが、見た目ほど上方に攻撃判定がないので跳ばれるとヤバい。突進技もイマイチ。スラッシュキックが全キャラのしゃがみ状態に当たればまた違ってくると思うんだけどね。炎の指先やフェイント技で笑いを取るか？

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| ←A | ○／○ | | |
| ↘A | ○ | | |
| ←B | ○ | | |
| ↘B | × | | |

## 対人戦攻略

基本戦法どおりに、接近してラッシュに持ち込むのが狙い。対空技が強いキャラに対しては、ダッシュC攻撃の方をメインに使っていこう。ダッシュC攻撃を当ててから小ジャンプで跳び込むのも対処されにくく、いい方法だ。


ダッシュ立ちC攻撃で接近していく



そして小ジャンプ。立ちBも混ぜよう

接近したらB、BまたはB、C、Cのコンビネーションを出していこう。遠距離立ちB攻撃は結構リーチがあるので当てやすい。これらがガードされている時は、B、Bから小ジャンプで跳び込んだり、大ジャンプ振り向きC攻撃で相手の後ろを取りにいくといい。B、C、Cからはキャンセルハリケーンアッパーで相手を固めていくのだが、この時はブレイクショットに注意。相手のゲージがたまっていたらB、Cぐらいで止めて様子をうかがうようにしよう。

他の戦法としては、中間距離から弱スラッシュキックで奇襲というものがある。バックステップで間合いを一旦離してから突っ込むと引っかかりやすい。しかし、今回のスラッシュキックは座高が高いキャラ（ローレンス、クラウザー、フランコ）以外がしゃがんでいると当たらないので、多用は禁物だ。最初はバックステップのあと様子を見て、相手が突っ込んでくるようだったら次はスラッシュキックを出してみるといいだろう。

防御面を見てみると、今回のジョーは対空技にちょっと難がある。タイガーキックは出るのが遅いため、がんばって小ジャンプに反応して出しても攻撃判定が出る前に相手が着地してしまうことが多い。それに、大ジャンプ振り向き攻撃にも弱い。そこで、相手のクセを読んで、早出しでタイガーキックを出していくのがベスト。相手が跳びこんできそうな時に垂直大ジャンプC攻撃を出しておくのもいい。

スライディングを対空に使うこともできるが、下方向に強い技には負けてしまうので、相手キャラによっては使うのを控えよう。



判定が強い立ちBからCアタックにいこう


連続技で黄金のふくらはぎを決めたら…


ライン移動して相手の後ろを取れるぞ

## コンビネーション&連続技

ジョー独特のコンビネーションには、B、C、C、（真下から）↓↘→＋Cがある。最後の↓↘→＋Cを出さずに、B、C、Cで止めてキャンセル必殺技につなぐのが、基本的な使い方。連続技にも固めにも使えるぞ。

その他の使えるコンビネーションとしては、他キャラと共通だが、B、B、→C、←Cがある。これはモロに連続技用。最後の←Cにキャンセルをかけてプレッシャーニーを出していこう。

**●ジャンプC攻撃→B、B、→C、←C→キャンセルプレッシャーニー→黄金のふくらはぎ**

ジャンプ攻撃から連続技を狙うならこれ。威力はなかなか。B、C、Cに変えて、キャンセルプレッシャーニーにしてもいい。

**●B、B、↘C→キャンセルタイガーキック（スライドスクリュー）**

↘Cで浮かせた相手に追撃する空中連続技。スライドスクリューが決まるとカッコいいのだが、実はあまり減らない。魅せたい人はどうぞ。

**●←A、C、C、C→キャンセルプレッシャーニー→黄金のふくらはぎ**

←Aのバーチカルアッパーは2ヒットさせること。あと、プレッシャーニーのキャンセルは早めにね。

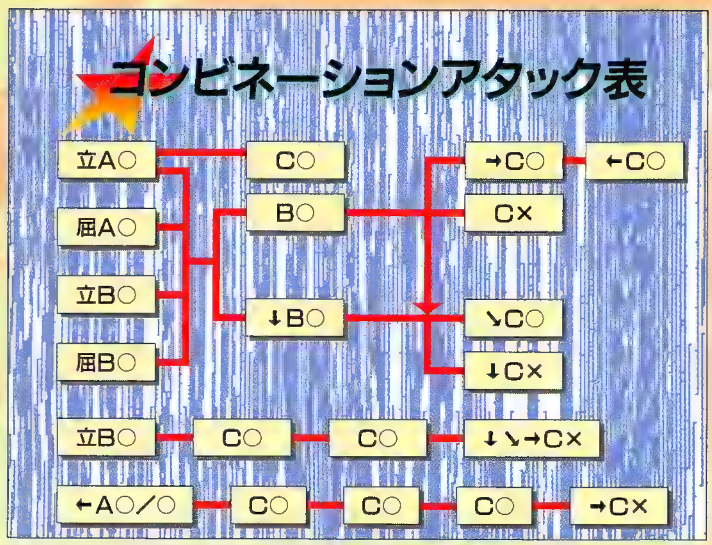

跳び込みからB、B、→C、←Cときて


Pニー→ふくらはぎ。いい減りしてます



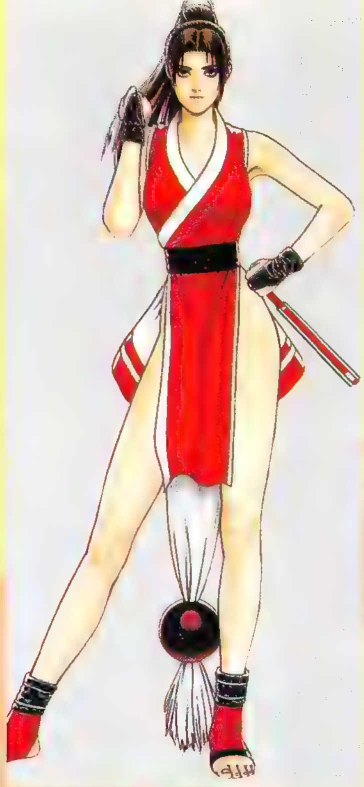
浮かせて潜在。威力はそれほどでもない

### コンビネーションアタック表






遠距離立ちC。牽制に最適の技だが乱発は禁物



# 攻め方さえおぼえれば守りはかなり優秀!!

## 対人戦基本戦法

前回使えた、中段のジャンプC（昇り）やコンビネーションアタックがなくなり、近距離で猛烈に攻めるといったことはできなくなった。

今回は、中間距離でリーチの長い遠距離立ちCや龍炎舞、飛び道具の花蝶扇を使って牽制し、相手の出方を見ながら闘っていくことになりそうだ。

遠距離立ちCと龍炎舞を牽制に使う際の注意点は、先端を当てるようにして出していくということ。リーチを見るとほとんどいっしょなのだが、性能に違いがある。遠距離立ちCはダッシュから出すと少しばかり伸び、龍炎舞はヒットさせるとダウンを奪える。どちらの技も、空振ると反撃されるか一気に攻め込まれてしまうので、乱発せず気をつけて出していきたい。念のため、技を出したあとは、すぐにレバーを↓に入れて陽炎の舞を出せるようにしておこう。

遠距離立ちCと龍炎舞が届くか否かの位置ではフェイント（↓A＋Bなど）をまぜつつ花蝶扇を放っていくといい。また、フェイント時にも陽炎の舞を出せるようにためをつくっておこう。うまくいけば跳び込まれても迎撃することができるぞ。ようは跳ばせて落とすなのだ。

陽炎の舞だが、対空に使う際は引きつけすぎてから出してもつぶされてしまう恐れがあるので、早出しがおすすめ。技を振ったあとはいつでも出せるようにしておきたい。

陽炎の舞。このあと潰されてしまう。安定は早出しだ。




さて、攻め込んでいく際はどうするかというと、おもにダッシュを使う。ここから前述の遠距離立ちCなどと思わせて、逆にそのまま近づいたり、ジャンプやジャンプ振り向きを使って攻め込もう。

また、ライン移動でよけられてしまう恐れがあるのだが、遠距離から花蝶扇を先行させ必殺忍蜂で一気に間合いを詰めたり、ムササビの舞を使って攻め込むのもいいだろう。ガードされてしまった時は、陽炎の舞を出して相手の反撃を逆につぶしたり、バックステップで間合いを離したりするのがいい。ジャンプ振り向きを使っていくのもいい感じ。

ちなみに、ジャンプ攻撃は、ボブ、フランコ、山崎、キム（振り向きからは不可）、ローレンス、クラウザーに対してはB、C（空中で2ヒット）と出していくといい。

空中投げも結構使える。小ジャンプからは出せないけどね




# 不知火　舞（しらぬい　まい）

攻略／修羅騎士　鷹

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 風車崩し | →+C |
| 夢桜・改 | （ジャンプ中）↙or↓or↘+C |
| **特殊技** | |
| 三角飛び | （画面端で）↗ |
| 跳ね蹴り | （ダウン中）C |
| 龍の舞 | ←+A |
| **必殺技** | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+A |
| 乱れ花蝶扇 | ↓↙←+C |
| 龍炎舞★ | ↓↙←+A |
| 陽炎の舞 | ↓ため↑+C |
| 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+C |
| ムササビの舞 | （ジャンプ中）↓+AB |
| **超必殺技** | |
| 超必殺忍蜂 | →↙→+BC |
| **潜在能力** | |
| 月下乱れ牡丹 | →↙→+C |

## キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| スピード | B |
| リーチ | C |
| 攻撃力 | D |
| 総合 | C |
| 使いやすさ | C |

通常の連続技は並以下の威力だが、超必殺技が出せる状態なら話は別。リーチは遠距離立ちCなど長いのもあるが総合的に見るとこんなもの。

飛び道具、突進、対空と必要な技は一通りそろっているが、抜群の性能というわけではないので、総合もこんなところかな。

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×／× |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直大ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め大ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| ←+A | | ○ | |

## 対人戦攻略



別ラインに移動して起き攻めが可能。２択に迫ってみよう


連続技で必殺忍蜂を決めたあとは…

ラウンド開始直後は、基本のように動くのがおすすめ。基本に縛られず、不意に跳び込んでみるのもいいだろう。

ジャンプやダッシュから接近戦に持ち込んだら、リーチの長いB始動（少し離れている場合はA始動）のコンビネーションを使うようにしよう。もちろんヒットしている時は龍炎舞か必殺忍蜂につなぐことのできる連続技にいこう。

決めたあとは別ラインから起き攻めが有効。起き攻めは、ダッシュを使って表か裏回りかわからないように対ライン攻撃を重ねてキャンセル龍炎舞を出そう。ヒットすれば再び起き攻めが可能になるぞ。

また、自分でも対ライン攻撃を出した時に表か裏回りか分からない場合があるのだが、龍炎舞狙いなので、狙いと反対だったとしても花蝶扇が出てくれるので安心だ。

この起き攻めにひねりを加えると、中段であるBで突っ込んだり、下段であるしゃがみCでさらに2択を仕かけることもできる。Bがガードされても反撃される心配はないので安心。逆に陽炎の舞を出して反撃をつぶしてしまうという手も打てるぞ。ヒットした場合にはジャンプ振向きなどを使って攻めを持続しよう。

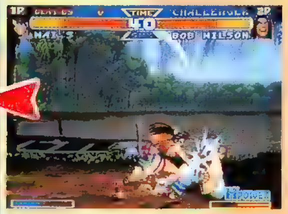


手前ラインからの立ちC。奥ラインの立ちCより長いのだ

起き攻めに使用する舞の対ライン攻撃のリーチだが、手前ラインは立ちが長くしゃがみが短い。奥ラインはその逆。

B(A)始動のコンビネーションがガードされた場合は、ジャンプ防止に下段コンビネーションB(A)、B、⬇Cを混ぜたり、ブレイクショットを警戒し、途中で止めたりジャンプ振向きにいったりと、策はいろいろあるのだ。


こういった選択肢（振向きジャンプ）もあるよ


コンビネーションをガードされている時…

## コンビネーション&連続技

### ●ジャンプC→立ちB、B、➡C、⬅Cキャンセル乱れ花蝶扇

ヒット数を稼ぐ連続技。乱れ花蝶扇は普通にキャンセルして出しても1段目が空振る。1段目からヒットさせるには遅めにキャンセルをかけること。もちろん他の必殺技（花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、超必殺忍蜂）もつながる。この連続技を少しひねると、ジャンプC→しゃがみA×4、B、➡C、⬅Cから各種必殺技。



ジャンプCを決めたあとは…

### ●ジャンプC→B、B、Cキャンセル必殺忍蜂or超必殺忍蜂

浮かせてからの連続技。比較的簡単で、必殺忍蜂ヒット後は別ラインから起き攻めが可能。基本的にはこの連続技を狙うといい。B、B、Cをあまり遠い位置でヒットさせても必殺忍蜂が空振ってしまう。が、反撃される心配はないので垂直やジャンプ振向き攻撃を使って攻めよう。

### ●近距離立ちC(2段)、C、Cキャンセルムササビの舞

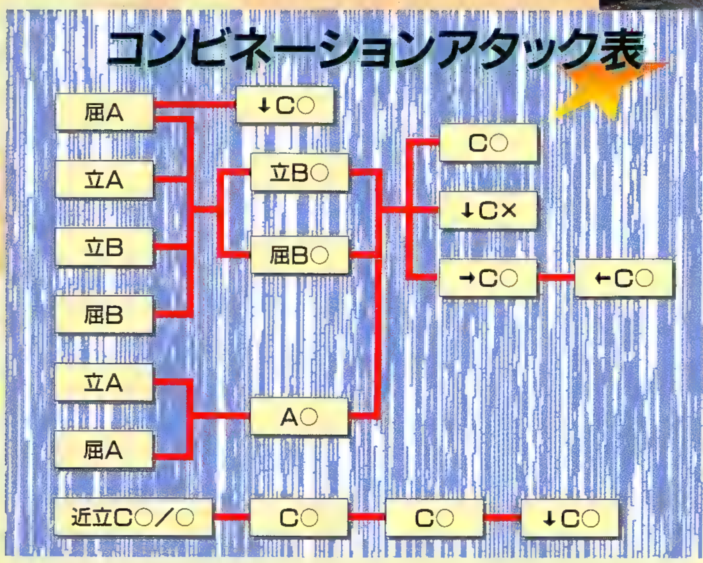
近距離でのみの連続技。ムササビの舞のあとはB始動のコンビネーションやジャンプ振向きなどで固めていけるぞ。



しゃがみA数発から立ちB、➡C、⬅Cとつないで…

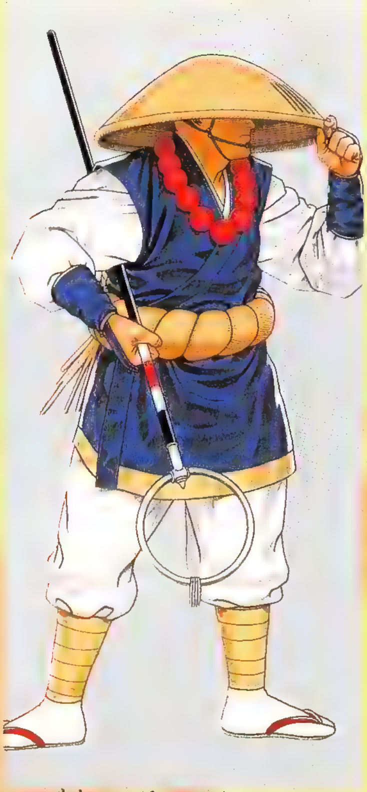


キャンセル必殺技へつないでいこう。手軽だ



# 望月双角

攻略／ジェイケイ



## 基本連続技の減りがウリ！幅の広い戦法も優秀だぞ

### 対人戦基本戦法




ガード段を見るようにすれば、完全2択以上の効果がある

まきびしで牽制しつつ、ジャンプC攻撃から連続技&連係を狙うのが一つの戦法。ヒットしたらダッシュして立ちAからの連続技につなぎ、ガードされていたら以下の連係を使いわけて攻めていこう。

①…ダッシュして立ちA、B、→C↓キャンセル邪棍舞から払破or降破の2択。②…ダッシュジャンプ空中振り向きC攻撃。③しゃがみC攻撃→キャンセルまきびし。

①は安全にそこそこのダメージを狙える。相手のガード段を見て早めに追加技を出すと決まりやすい（と思う）。端に追い詰めていれば、さらに固めていけるぞ（連続技を参照）。ブレイクショットで返されやすいのが難点だが。

立ちAを少し遅らせてジャンプC攻撃から連続ガードにならないようにしたり、単発立ちAや立ちA、Bで止めたあと、前方ジャンプ空中振り向き～や再び立ちAに連係させるといった攻め方もある。

②は読まれなければ非常に有効。背の高さが普通以上のキャラには、ジャンプB、Cの空中2回出しが当たりやすい。単発Cと合わせて使おう。

③は無理に攻めたくない時に。ただ、小さいキャラには近いとまきびしが当たりにくいので注意。キャンセル憑依弾でけずっても可だが、やはり小さいキャラには使えない。

ガードが固い相手には、小ジャンプや空中振り向きから技を出さずに、もしくは早めにC攻撃を空振りして、着地で鬼門陣を狙うといい。

AやA、Bに、空中振り向きを混ぜて攻めるのも手なら…




無理に攻めないのも手。相手や体力によって使い分けよう




## 技コマンド表

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 無門地獄投げ | →+C |
| 無道縛り投げ | ←+C |
| 地獄門（無道縛り投げ中） | ←↙↓+C |
| 昇天殺（ジャンプ中） | ↙or↓or↘+C |
| **特殊技** | |
| 錫杖上段打ち | ↘+A |
| 雷撃棍（相手ダウン時） | ↓+C |
| **必殺技** | |
| まきびし | ↓↘→+A |
| 野猿狩り★ | ↓↙←+A |
| 憑依弾 | →←→+C |
| 雷神愚 | →↓↘+B |
| 鬼門陣（接近して） | 1回転+C |
| 邪棍舞 | A連打 |
| 喝 | →↘↓↙←+C |
| 渦炎陣 | ↓↙←+D |
| 天破 | 邪棍舞中に↙+C |
| 払破 | 邪棍舞中に↘+C |
| 降破 | 邪棍舞↗+C |
| 突破 | 邪棍舞中に→+C |
| 倒破 | 邪棍舞中にD |
| **超必殺技** | |
| いかづち | →↘↓↘→+BC |
| **潜在能力** | |
| 無惨弾 | →↘↓↘→+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 垂直大ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め大ジャンプ | ― | ― | ― |
| [illegible] | ○ | | |

## キャラ性能評価

- 攻撃力　A
- リーチ　C
- スピード　C
- 使いやすさ　B
- 総合　B

はじめはダメ技だと思っていた渦炎陣が、実は使える技だということが判明。戦力アップ。特に、お手軽な連続技がメリッと減るのはうれしい。

ブレイクショットがほぼ使いモノにならないのは痛いが、かなり強めのキャラであることは間違いないと思う。

# 対人戦攻略

跳び込み以外にも攻め手はある。別ラインからの渦炎陣だ。少し遠めからめり込まないように当てれば、ガードされてもこちらが有利。すぐに立ちA、B…と出せば、あがいた相手にヒットするぞ。前方ジャンプ空中振り向きC攻撃にいくのもいい感じだ。

　ただし、コマンド投げや無敵技には注意。前者は入力が難しいのであまり気にしなくてOKだが、後者にはたまに様子見を混ぜる必要がある。また、対ライン攻撃の長いビリーなどには返されやすいので、使わない方が無難。


めり込まなくてもスキがありそうな渦炎陣だが…


実は双角有利。相手の反撃を逆に潰すことができる

　この技のおかげで、少し遠い間合いでの「とりあえずライン移動」が有効になる。相手が突進技を出したり跳び込んできていたら、対ライン攻撃→キャンセル邪棍舞（遠いなら憑依弾）。近づいてこなかった時は渦炎陣で突っ込めばいいのだ。別ラインでのダッシュ&バックステップもうまく使うとさらに効果的。

　連続技（渦炎陣→雷神愚）を決めたあと、雷撃棍を諦めれば別ライン起き攻めに持っていける。雷神愚の硬直が解けたらすぐにダッシュ、相手が地面に着いたあとに渦炎陣を出すと、うまくタテに並ぶことができる。その場から or 少し前進してから対ライン攻撃→キャンセル邪棍舞を出し、ヒット時は4発目→突破→雷激棍、ガード時は降破 or 払破。


なかなかいい感じ。すぐにA連打で邪棍舞につなげるべし


バウンド音のバンとバンの間に渦炎陣を出すとちょうどいい

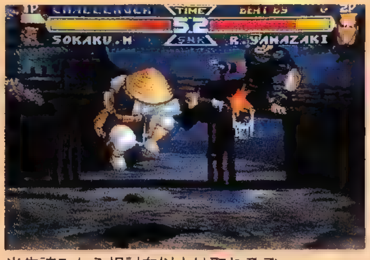
　また、しゃがみ対ライン攻撃（ガードさせる）をキャンセルして邪棍舞を出し、相手に当たる前に降破を出すと、相手はガードできない。画面端ならさらに連続技が…。

　雷神愚後、相手が雷撃棍&起き攻めを避けるためにダウン回避すると読んだら、ダッシュしたあと早めにライン移動しよう。ダウン回避の終り際に鬼門陣を決めることができるぞ（詳しくはP9参照）。

　対空技だが、早出しできれば錫杖上段打ちが強い。また、小ジャンプ昇りC攻撃も前作ほどではないが結構使える。

　開始直後〜少し遠めなら、憑依弾や喝を適当に振りまいておくのもいいが、外すと憑依弾は素早い突進技で、喝はリーチの長い通常技で反撃されやすいので注意。

　最後に。起き上がりに別ラインからいかずちを重ねるのも手。画面端でガードさせたあとは、こちらが有利。


半先読みなら相討ち以上は取れるぞ

# コンビネーション&連続技

　双角には、お手軽なわりにかなりの体力を奪える、強力な連続技がある。それは…

**●立ちA(B)、B、➡C→キャンセル渦炎陣→雷神愚→雷撃棍**

　というものだ。間合いが遠いと渦炎陣のHIT数が減る（最大3HIT）ことには注意が必要だが、あとは簡単。➡Cを遅めにキャンセルすると、渦炎陣が多段ヒットしやすい。覚えておこう。

　画面端なら、降破からこの連続技につなぐこともできる。邪棍舞（0〜1段目）から降破 or 払破が2択で、降破がヒットすれば連続技。払破ヒットでもダウン。ガードされてもスキはなく、気にせず立ちA（近ければ屈Bでも可）からのコンビネーションを出せば、割り込まれることはない（きっちりつなぐと連続ガード）。

　間合いの離れるA、B、➘Cを混ぜれば、つなぎが甘くて投げられることも防げる。

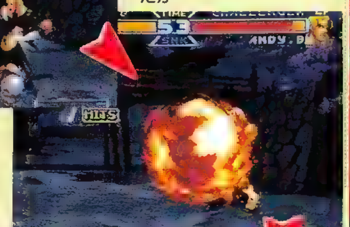
　また、邪棍舞がヒットすれば降破も連続技になるので…

**●ジャンプC→近立ちC、C(2段)→キャンセル邪棍舞→降破→立ちA…**

　こんな連続技も可能。立ちCは少し前に歩いてから出すこと。降破→立ちAのあとは、コンビネーションよりキャンセル雷神愚につなぐ方が簡単。当然、ダメージは減るけど。

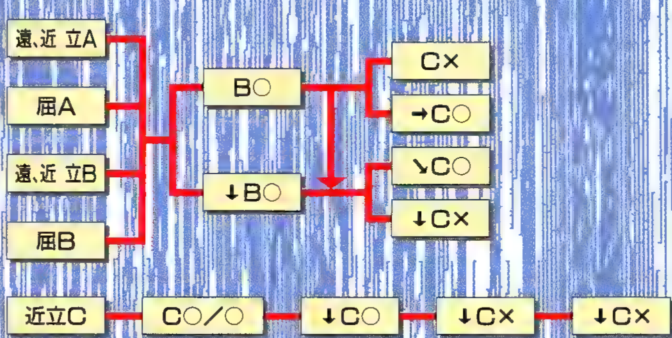
　話は変わるけど、画面端なら近距離C、C、⬇C、⬇C、⬇Cやいかづち（重ね or 空中ヒット）、天破のあと、雷神愚で拾うことができるぞ。


A、B、➡Cで相手を別ラインに飛ばしたら…


遅めキャンセル渦炎陣。相手は燃えながら吹き飛ぶのだが

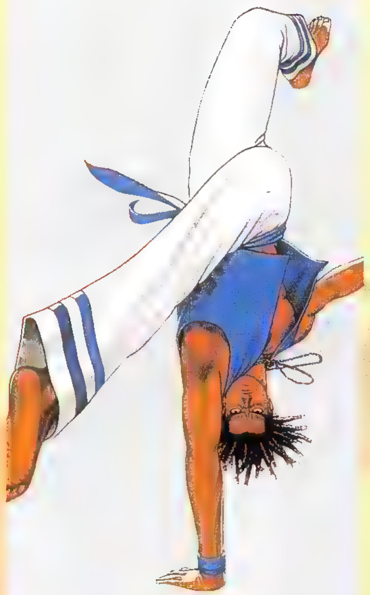

そこに雷神愚を決めることが可能。かな〜り減ります

## コンビネーションアタック表



# ボブ・ウィルソン

攻略／モリスケ



## チクチク固めて反撃をつぶせ！今回はかな〜りイケてるゾ!!

### 対人戦基本戦法

シリーズを通してボブの基本となっている、コンビネーションを途中で止めてチクチク固める戦法が今回もイケル。キャンセルして、スキの小さい中段であるワイルドウルフにつないでみるのもいい。

ジャンプC攻撃の、通称ロケットキックは前作より出ている時間が短くなってはいるが、横に判定が長く、出るスピードも早いのでまだまだ頼りになる。また、前作ではダッシュ攻撃が弱まっていたが、今回はダッシュC攻撃が使える技へと変化。滑りつつ攻撃するのでリーチが長く、跳び込もうとした相手にヒットするので遠距離から接近する時に使うといいゾ。

新技のサイドワインダーも遠距離からの奇襲に使える。姿勢が低くなっているため、相手が牽制で出してきた技の下をくぐりながらヒットさせることができるのだ。近距離でガードされない限り反撃は受けないが、垂直ジャンプや別ラインに移動されるとつぶされてしまうので相手に読まれないように。ダッシュC攻撃と織り混ぜて使うのがグゥ。

これらの攻撃で固めている時も、常に相手の跳び込みをエレファントタスクで迎撃することを頭に入れておく。通常技対空としては強力な部類に入るので、ほとんどの跳び込みを迎撃することができるのだ。待ちも重要ナリ。



相変わらず頼れる技、通称ロケットキック



接近手段の一つとして使えるダッシュ中C。すべるし判定も強い。



牽制技をくぐってやろう！

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| ファルコン | →+C |
| ホーネットアタック（ファルコン中） | ↘↘+C |
| フロッグハンティング（ホーネットアタック中） | ←→→+BC |
| イーグルキャッチ（ジャンプ中） | ↙or↓or↘+C |
| **特殊技** | |
| H・ヘッジホッグ（ダッシュ中） | →+A |
| イーグルステップ（ジャンプ中） | ↓+B |
| エレファントタスク | ↘+A |
| リンクスファング（相手ダウン時） | ↑+C |
| フライングフィッシュ（ダウン中） | C |
| **必殺技** | |
| ローリングタートル | ↓↙←+B |
| サイドワインダー | ↓↙←+C |
| バイソンホーン | ↓ため↑+C |
| ワイルドウルフ | ←ため→+B |
| モンキーダンス★ | →↓↘+B |
| **超必殺技** | |
| デンジャラスウルフ | →←↙↓↘→+BC |
| **潜在能力** | |
| マッドスピンウルフ | ↓↙←↓↙←+C |
| ウルフファング | マッドスピンウルフ中 C連打 |

## キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| 攻撃力 | B |
| リーチ | C |
| スピード | B |
| 使いやすさ | B |
| 総合 | B |

今回は餓狼3並にいけるっぽい。ロケットはまだ使えるし、ダッシュ攻撃も復活さ。新技サイドワインダーも見た目とは裏腹に頼れるし。最初は「なんだよこの技、かっこわりいし使えねえ」とか思ってたけどね。ボブ人口は相変わらず少ないみたいだけど、確実にパワーアップしてるゾ。

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 垂直大ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め大ジャンプ | ― | ― | ― |
| ↘A | ○ | | |
| →+A | × | | |

## 対人戦攻略

試合開始直後ほどの間合いでは、ダッシュC攻撃やサイドワインダーが狙い目。

ダッシュC攻撃はヒット・ガードに関わらず、続けて小ジャンプC攻撃で跳び込むと迎撃されにくい。もう1発ダッシュC攻撃を出して固めるのも意外に有効だ。サイドワインダーをガードさせたあとも、小ジャンプC攻撃での跳び込みがいい感じ。ヒットして相手がダウンした時は追い打ちのリンクスファングも入るので威力は侮れない。

小ジャンプCや空中振り向きCなどの跳び込みからは、しゃがみA始動の連続技を狙うべし。相手がガードしているようならコンビネーションを立ちBで止めて再び跳び込んだり、ガードされたら先に動ける↘Cまで出し切って跳び込むといい。相手のガードを崩すため、何度もしつこく跳び込むのだ。多用しなければ中段のワイルドウルフをキャンセルから出してもいい。

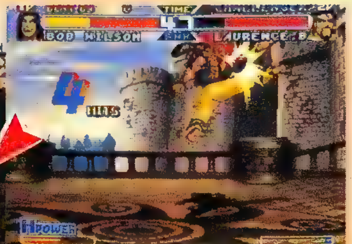
少し特殊なものでは、跳び込み後しゃがみA攻撃ではなくエレファントタスクにつなぎ、↓B、↓Cというコンビネーションを、タイミングをずらして出す戦法がある。今回から加わった連係なので、知らない人はまず食らってくれるハズ。知ってる人には↓Bで止めて跳び込む選択肢をくわえるといい。

連続技でモンキーダンスにつないだ時は、追い打ちのリンクスファングを決めずに素早く別ラインへ移動して起き上がりを攻めるのも有効。後半で少しでも体力をけずりたい時は別だが、序盤は追い打ちで安定せず、積極的に起き攻めを展開して相手にプレッシャーを与えた方がいい。対ラインC攻撃がヒットした時は再びモンキーダンス、ガードされた時は何も出さない、もしくはローリングタートルでけずりつつ逃げるなども手。

相手に攻め込まれた時は、落ち着いてエレファントタスクを狙いつつガードを固める。迎撃することができたら、キャンセルでサイドワインダーを出してみよう。間合いが近く、ヒットした位置が高ければ相手の背後に回ることができるのだ。もちろん逆ガードで、防がれても轢き逃げ状態になるため反撃は受けないゾ。



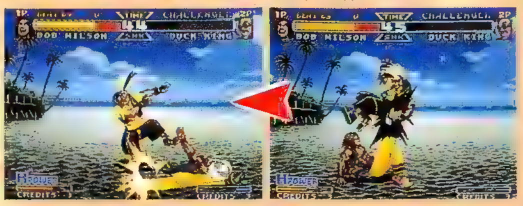
A、Bから、↘Cまで出せば、ガードされても先に動けるぞ



連続技が決まれば、お待ちかねの起き攻めタイム



あらかじめライン移動＋ダッシュして、微妙な位置から対ライン攻撃だ



エレファントノーズ（本当はタスク）で落としつつ…

キャンセルしてサイドワインダーでひき殺すゾ!!

## コンビネーション&連続技

連続技専用コンビネーションではC、C、C、C、➡Cがある。最後の➡Cまでつながず、4段目にキャンセルで必殺技につないだ方がいい。また、C、C、⬆Cでフライングフィッシュに似ている技につなげることもできるが、威力は低く中段でもないのでオススメはしない。

### ●小ジャンプC攻撃→↓A×1〜3、B、↘C→モンキーダンス→リンクスファング

ボブの基本的な連続技。出の早いしゃがみAから入るので決める機会は多い。しゃがみAはタイミングよくボタンを押すと連続ヒットするので、余裕があれば欲張るべし。

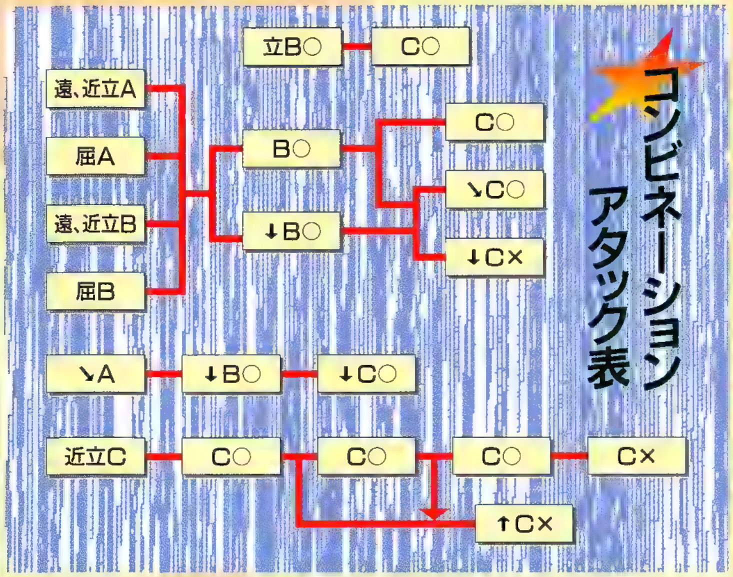
前述した、リンクスファングにつながず別ラインに移動して起き攻めも狙える。リズムよく攻めるなら起き攻めだ。

潜在能力を出せる状態なら、モンキーダンスをマッドスピンウルフに切り替えよう。慣れれば比較的簡単に出せるゾ。マッドスピンウルフヒット中は、ボタンを連打してウルフファングを決めるように。

### ●エレファントタスク→↓B、↓C→サイドワインダー→リンクスファング

エレファントタスクからのコンビネーションを最後まで決めると相手はダウンするが、最後の↓Cにキャンセルでサイドワインダーを出すと落下した所にヒットするのだ。4段とヒット数は少ないが、威力は比較的高めだゾ。ちなみに、モンキーダンスでは拾えないので注意しよう。

### コンビネーションアタック表






ノーズ…いやタスク（↘A）から↓B、↓Cにキャンセルして



これまたサイドワインダーでひき殺す。追い打ちもキッチリいただきィ〜!!

# 派手に自滅するか!? 地味に勝ちにいくか!?





コンビネーションは、リーチの長い立ちB始動がオススメ

## 対人戦基本戦法

ホンフゥはガードされるとスキだらけの技も多いが、基本戦法では当然のごとく、スキの小さい技を重点的に使っていきたいと思う。

コンビネーション・アタックではB、B、→Cが連続技や牽制に最適だ。このコンビネーションの特徴は開始のBが比較的長く、出も早いというところ。B、B、→Cのいずれかで止めると若干スキはあるが、→C後に対ライン攻撃の←Cまで出せばスキはなく、ガードされても反撃されることはない。また、最後の→Cを↓Cにして下段を狙うのも対戦では有効な使い方だ。

通常技で牽制する際は、出が早く、判定の強い遠距離立ちAorCを使うといい。リーチは若干、遠距離立ちC（以下：遠立C）の方が長いので、はじめは遠距離立ちAで牽制してから長い遠立Cを出していこう。この2つを混ぜて使えば、間合いなどを見切られにくくなるので、こちらから攻めていける（ダッシュなど）ようにもなるぞ。

必殺技を使う時は細かくダッシュやバックステップから電光石火の天で切り込むのがいいだろう。電光石火の天を出したあとは、九龍の読みで相手の反撃を取ったり、小技から連続技（遠立Cを単発で出していくのも可）を狙っていこう。制空烈火棍を出してもいいが、この際には無敵時間のあるCで出していくのが大事。しかし、ガードされたら確実にイタイ目にあってしまうから、よく考えて相手のクセを読もう。もちろん、電光石火の天をガードさせたあとに相手の小技が届かない間合いなら、ガードされても比較的スキのない制空烈火棍（弱）を出してもいいぞ。



→直後に強烈火棍で反撃をつぶせる。バクチだけどね



ガードされても反撃されるほどのスキはないので…

# ホンフゥ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | △ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| [illegible] | ○ | | |
| [illegible] | × | | |

## キャラ性能評価

| 攻撃力 | リーチ | スピード |
|---|---|---|
| B | D | C |

| 使いやすさ | 総合 |
|---|---|
| D | C |

単発ではイマイチだが、連続技の威力はなかなかのもの。しかし、リーチが長いのはコンビネーションが発動しない遠距離立ちCのみで、他の通常技があまりにも短すぎるのがキレイ。また、極端にクセのある技ばかりで扱いにくく、勝つには熟練と根気が絶対必要な悲しいキャラなのだ。

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **投げ技** | |
| バックフリップ | →+C |
| 経絡乱打 | ↘+C |
| **特殊技** | |
| 踏み込み側蹴り | →+B |
| ハエタタキ | ↘+A |
| トドメヌンチャク | （相手ダウン時）↓+C |
| **必殺技** | |
| 九龍の読み | ←↙↓↘→+C |
| 黒龍 | 相手空中時に←↙↓↘→+C |
| 制空烈火棍（弱・強★） | →↓↘+AorC |
| 電光石火の地 | ↙ため→+B |
| 電光パチキ | 電光石火の地中に B連打 |
| 電光石火の天 | ↓↙←+B |
| 炎の種馬 | ↓↙←+A~A連打 |
| 必勝逆襲脚 | ↓↙←+C |
| **超必殺技** | |
| 爆発ゴロー | ↓↙←↙→+BC |
| 爆発ジロー | 爆発ゴロー中にレバー4回転（自分右向き時は時計回り） |
| **潜在能力** | |
| カデンツァの嵐 | ↓↙←↙→+C |

## 対人戦攻略

スキだらけの必殺技が多いホンフゥは出していける技も制限されてしまうので、それをカバーするために細かいダッシュやバックステップを使いこなせるようにしておこう。

まず、遠・中間距離では基本戦法でも紹介した通常技で牽制しつつ相手の出方を見るといい。しかし、1ヵ所にとどまっていては危険なので、時にはダッシュで一気に近づき、遠立C（先端を目安）で相手の技をつぶしたり、電光石火の天で攻め込んでいこう。

遠立Cのヒット後に暴れるようなヤツには制空烈火棍Aでつぶしてやるのも一つの手。


ダッシュから出すのが基本。相手に当てたあとは…


弱烈火棍を出しておくと跳び込んできた相手にヒットする

これはあまりスキもないし、遠立C後に跳び込もうとした相手にも当たるので都合がいい。また、遠立Cは相手がガードした時のみキャンセルが利くので、ガードされた時は電光石火の天を入れておこう。

続いて跳び込み攻撃だが、ホンフゥにとって『跳び込む』という行為は必要不可欠。単発攻撃の威力が低いホンフゥには、決定的なものは連続技しかない。よってその強力な跳び込み攻撃から、常に一発を狙っていかなくてはいけないのだ。跳び込む時には、出の早さも判定の強さも一級品のCを使っていこう。

跳び込み所は小技牽制後や相手がスキのある技を振りそうな時、遠・中間距離からダッシュ後など。しかし、これは経験を積んでいかなくては、どの場面が一番いいかわからない。最初は自分の気の向くまま、フィーリングで跳び込んでいこう。また、跳び込みCは昇りで出せば充分対空技にもなるので活用したい。


小＆通常ジャンプC攻撃は、上方向にも攻撃判定がある


ガードされてもスキがないので、とりあえず重ねるのも手

ダウンを奪ったら、相手の起き上がりを跳び越え、空中D～跳び込みCで裏回りに攻めていこう。また、相手ダウン後に近づき、起き上がったところに九龍の読みを置いとけば暴れる奴をゲットしちゃうこともできる。結構引っかかるのでためしてはいかが？


間合いによって、裏に回っても表ガードだったりするのだ

## コンビネーション&連続技

### ●跳び込みC攻撃→立ちB、B、→C、←C→キャンセル各種必殺技

基本連続技。立ちAを4発ほど入れたあと、B、→C、←C…とつなぐことも可能。

跳び込み後、間合いが遠いようならダッシュしてBを出そう。この時、レバーをニュートラルに戻さないと踏み込み側蹴りに化けるので注意。

最後の必殺技は、強の制空烈火棍→トドメヌンチャク、もしくは電光石火の天。出せるなら爆発ゴローやカデンツァの嵐にもつながるぞ。

爆発ゴローは、出したあとレバーを時計回り方向にグルグル回すと爆発ジローに変化する。技自体のダメージは減るが、画面端ならトドメヌンチャクが入るので、ゴローよりも減らすことができる。

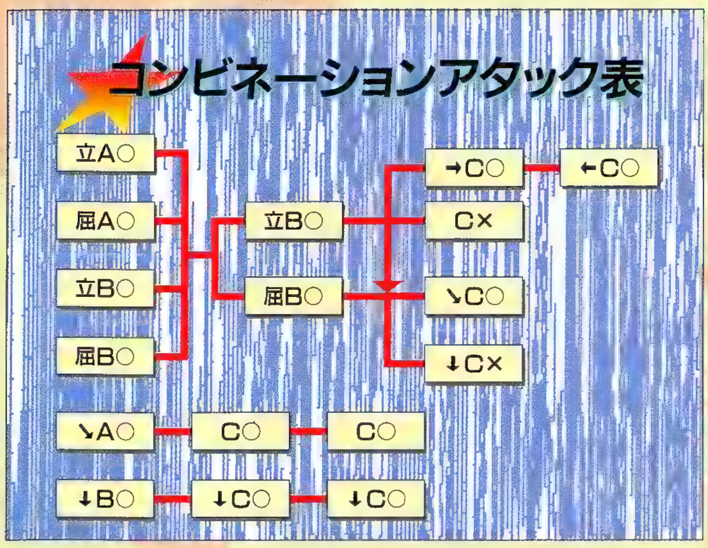
お手軽なものでは、近距離立ちC攻撃（2段目）→キャンセル各種必殺技がある。そこそこ減るが、決めやすさ、ガードされた時のフォローなどを考えると、最初に書いた連続技の方が優れている。

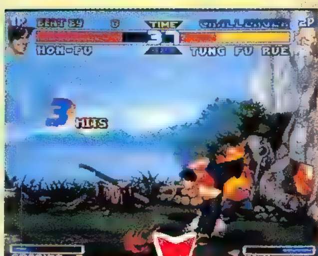
最後にコンビネーションアタックも2つほど解説しよう。

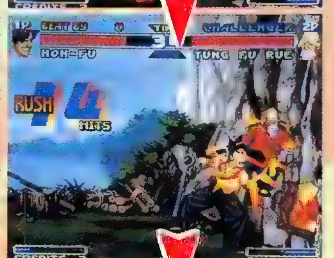
1つめは、↘A、C、C。3発目をキャンセルして制空烈火棍を出すと、空中の相手にヒットするぞ。

2つめは、B、↓C、↓C。3発とも下段で、3発目→キャンセル電光石火の地がつながる。着地際を狙えば全段ヒットするキャラもいる。

### コンビネーションアタック表





B、B、→C、←Cをキャンセルして必殺技につなごう


画面端が近い時は、ゴローではなくジローにすれば…


トドメヌンチャクで追撃できるぞ

# ブルー・マリー

攻略／DSP―たろりん



## とにかく接近戦でチャンスをうかがおう!!

### 対人戦基本戦法

リーチが短いマリーとしては、至近距離まで近づいて、相手にまとわりつくように攻め切りたい。ここで使っていきたいのがスピンフォールと小ジャンプC攻撃の2つ。

スピンフォールは、相手が跳ぼうとしたところに当たることも多く、使い勝手がいい。ただし、空中の相手にヒットした場合、着地が相手とほぼ同時で間合いもほぼ密着状態になるので、技を重ねにいっても投げられてしまう。相手が投げを狙ってくるようならライン移動やバックステップで一旦引くように。

さて、スピンフォールで接近した場合、相手の方が先に動けるようになるため、そのまま地上で攻め込むのはちょっとムリ。相手の反撃にバーチカルアローを狙うこともできるが、これは所詮バクチ。そこで、バーチカルアローをちらつかせつつ垂直小ジャンプや大ジャンプ振り向きC攻撃にいくのが一番。つまり、本命はジャンプ攻撃なのだ。

中間距離からストレートスライサーで奇襲を仕かけるのも、たまには有効。お互いにあと一歩踏み込まないと技が当たらない…というぐらいの距離で仕かけるのがベスト。ただ、調子に乗って何度も出しているとガードされて反撃を受けるのでほどほどに。




そして大J振り向きC。対処されにくい




まず突進技のスピンフォールで接近




中間距離から奇襲。判定はかなり強いぞ

### 技コマンド表

**投げ技**
- ロックキック →+C
- パシュートエルボー（ロックキック中、相手に向かって） →→+C

**特殊技**
- ダブルローリング ←+B
- スピンヒールアタック（相手ダウン時） ↑+C

**必殺技**
- スピンフォール ↓↘→+A
- ストレートスライサー ←ため→+B
- スタンファング（ストレートスライサー中） ←→+B
- スタンガンスマッシャー ↓↙←+C
- M．ヘッドバスター ↓↙←+B
- バーチカルアロー★ →↓↘+B
- M．スナッチャー（バーチカルアロー中） →↓↘+B
- バックドロップリアル ↘↘+AB

**超必殺技**
- M．スプラッシュローズ →←↙↓↘→+BC

**潜在能力**
- M．タイフーン（接近して） →←↙↓↘→+C

### キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| スピード | A |
| リーチ | D |
| 攻撃力 | D |
| 総合 | B |
| 使いやすさ | B |

接近しないと話にならないのが苦しいけど、スピンフォールやバーチカルアローの性能がけっこういいので、それに頼れば勝てる。M．タイフーンという一発もあるし。個人的にはM．スプラッシュローズを連発して相手のまわりをぐるぐる回るのが好きです。投げられちゃうけどね。

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離通常技 | ○ | ○／○ | ○／○ |
| 遠距離通常技 | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 垂直大ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め大ジャンプ | ― | ― | ― |
| [illegible] | ×／× | | |

## 対人戦攻略

基本戦法通りにジャンプ攻撃で相手に接近したら、B、B、➡Cのコンビネーションにいくのが基本。ヒットしていたら連続技を決めるわけだが、ガードされた時には、B、BやB単発でやめるなどの選択肢も混ぜていこう。そして、そこからすぐに小ジャンプで跳び込んだり、しゃがみBでちくちく牽制するなど、多彩なバリエーションで相手を翻弄すべし。この間に相手が反撃をしようとして技を空振りしたら、そこに遠距離立ちCをブチ込んでやろう。

B、B、➡Cをガードさせて遅めキャンセルでスピンフォールを（連続ガードにならないように）出していく連係もある。相手がガードを解いて食らってくれるのを期待するわけだ。ただ、この連係の難点はスピンフォールを無敵技などで返される危険性があること。相手にバレたら以後は使用を控えるべし。

体力が赤くなったら、連係の中にM.スプラッシュローズを組み込もう。出がかりが無敵の突進技なので、使い勝手がいい。スピンフォールをガードさせて至近距離から出したり、B、B、➡Cキャンセルから出していこう。ガードされてもスキはないので、そのまま固めに持っていったり、大ジャンプで後ろを取りにいったりして攻め続けられる。至近距離で出してガードさせた場合、マリーが相手の後ろにまわることもお忘れなく。

マリーといえば投げ技も忘れてはいけない。バックドロップリアルはかなりの間合いの広さを誇る。リバーサル時などに相手が間合いの中にいたらバビっと吸ってあげよう。失敗しても出るのはしゃがみA攻撃なので、そこから技を連係させればごまかせるし。

M.タイフーンは間合いがバックドロップリアル以上に広く、威力もハンパでないのでチャンスには必ず決めたい。リバーサル時はもちろん、相手が技を空振りした時などにダッシュから決めていこう。

また、しゃがみC攻撃の先端をガードさせてキャンセルM.スプラッシュローズを出すと、相手の目の前で止まるので、そこで…なんてのも。



B、B、➡Cをガードさせておき…



遅めSフォール。相手が動くとヒット



至近距離で超必を出し、相手をビビらせろ



➡Cキャンセル超必は目の前で止まる

相手が固まっていたら潜在でポイ！

## コンビネーション&連続技

**●ジャンプC攻撃→B、B、➡C→キャンセルストレートスライサー→スタンファング**

マリーの基本連続技。➡Cを入力したらすぐにためをはじめ、遅めキャンセルでストレートスライサーを出すのがこの連続技のコツ。また、最後にスピンヒールアタックを入れてしまうと起き攻めができなくなってしまうので、とどめ以外では使わないように。

お手軽にするなら、キャンセルストレートスライサーをスピンフォールにすればいいが、威力も落ちるしダウンも奪えないのでいいことなし。

**●ジャンプC攻撃→C、C、←➡B(→スピンヒールアタック)**

1発目のCは近距離立ちC攻撃の1段目。ジャンプ攻撃を近い間合いで当てないと決めることができないぞ。

C、Cからキャンセルストレートスライサー→スタンファングでもいいけど、威力はほとんど変わらない。

**●B、B、↘C→キャンセルバーチカルアロー→M.スナッチャー**

浮かせて拾うタイプの連続技だが、体の小さいキャラには空振りしやすいので、あまり使う機会がない。起き攻めもできないしね。

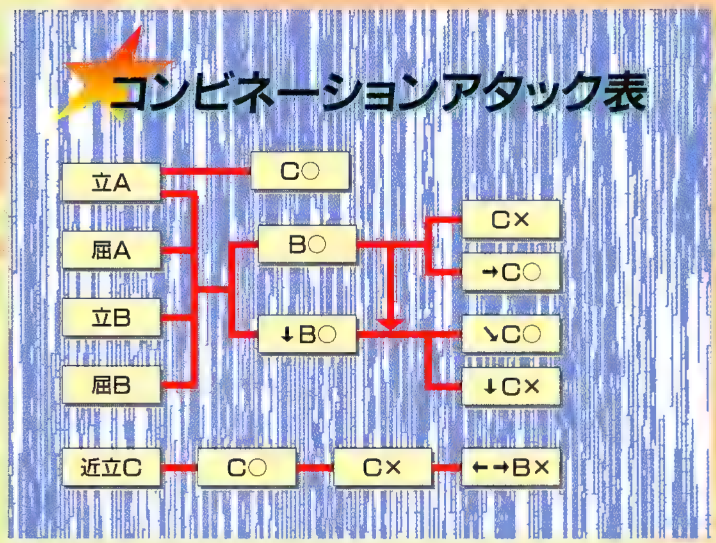


まず、小ジャンプC攻撃で跳び込む

B、B、➡Cのあとすぐにためを作り…

Sスライサー。ギリギリつながるぞ

### コンビネーションアタック表



# フランコ・バッシュ

攻略／ジェイケイ



## 相討ちなら全然OK！頼みの綱は攻撃力だ!!



技の空振りには、すぐさま遠距離立ちCを合わせていこう

### 対人戦基本戦法

フランコの優れている点は、リーチと攻撃力、それにジャンプ攻撃がそこそこ強いということだ。リーチのある技で牽制しつつ、小ジャンプで跳び込んでラッシュをかけていくのが基本戦法となる。

牽制技は遠距離立ちC攻撃。この技はダッシュ中に出すと滑りながら攻撃するので、間合いが遠い時はダッシュ直後に出していくといい。

ただし、出した時にちょうどよく跳び込まれると、スキに連続技をもらってしまう。相手が技を空振りしたところや、空中戦で勝ったあとの着地、スキのある技をガードしたあとなどに当てていく分には有効だが、単発での乱用は控えた方が無難だ。

跳び込む時は小ジャンプC攻撃orパンチを使おう。C攻撃は、ヒットすれば多少遠くても連続技につながるのが利点。小ジャンプパンチの方は連続技につなぐことはできないのだが、昇りで出しても着地まで攻撃が出続けてくれるため、空中戦で強い。うまく使い分けていこう。

接近したあとは、小ジャンプC攻撃、コンビネーションアタック、空中振り向きC攻撃などを駆使してしつこく攻めていき、ジャンプ攻撃がヒットしたら確実に連続技を叩き込んでいくべし。



連続技につながるのはオイシイ。メインはこれで



跳び込みを防止しつつ接近できるのだ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| ゴリラッシュ | →+C |
| **特殊技** | |
| バロムパンチ | A+B |
| スマッシュ | （ダウン時に）C |
| バッシュトルネード | →+B |
| **必殺技** | |
| ダブルコング★ | ↓↙←+A |
| ウェービングブロー | ←↙↓↘→+D |
| ザッパー | ↓↘→+A |
| ゴールデンボンバー | ↙ため→+C |
| ガッツダンク | ↓↘→↗+B |
| **超必殺技** | |
| メガトンスクリュー | ↓↙←↙→+BC |
| **潜在能力** | |
| ハルマゲドンバスター | →↘↓↙←+C |
| ハルマゲラッシュ | ハルマゲドンバスター雄叫び中に、レバー+AorBorC（必殺技は入力した時点で受付終了） |

### キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| スピード | E |
| リーチ | A |
| 攻撃力 | A |
| 総合 | C |
| 使いやすさ | C |

攻撃力とスピードには考える必要なし。連続技が若干弱めだが、超必殺技を組み込めるのは大きい。通常技のリーチは全体的に長いのだが、対ライン攻撃が短いのは不満。なんか跳び込み中心にチクチク攻められると辛いような気がするんだけど、高い攻撃力で勝ててしまうことも…。

### キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | ○ | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | × | | |
| [illegible] | ○ | | |

# 対人戦攻略



これが決まれば一発逆転。怪しい位置を狙っていこう

ジャンプ攻撃からの攻めを詳しく解説しよう。

ジャンプ攻撃で接近したあとの狙いは、前ジャンプ（遠い時はダッシュジャンプ）空中振り向きC攻撃が本命。これに、垂直&前方小ジャンプC攻撃をしつこく繰り返す、しゃがみAを当ててから小ジャンプC攻撃、しゃがみA、↓B、↓Cのコンビネーション、しゃがみC攻撃などを混ぜて対応されにくくしよう。

ジャンプ攻撃のあと少し間隔を置き、相手が手を出そうとしたところに前述の技を合わせるなど、変化をつけていくとさらに効果的だ。



ジャンプしようとする相手に有効な下段のC・アタック

ただし、お手軽に対空技を出せる舞やキムに対してはヘタに跳び回ると危険。相手に待たれると、ジャンプ攻撃から直接小ジャンプする以外は、あっさり返されてしまう可能性が高いぞ。

対空技は早めの垂直（前）ジャンプC攻撃が使える。垂直ジャンプならリスクも小さく、偶然突進技をかわして連続技を決めることができることもあるので、先読みでジャンプしておく手もあるぞ。



対空って呼べるほどでもないけど、一応使っていける

相手がこれをつぶそうとしてジャンプ攻撃を早出しするようなら、しゃがんで回避して着地のスキにしゃがみB、B、Cを決めるといい。

ゴールデンボンバーorメガトンスクリューにつなぐ連続技を決めたら、別ラインから起き上がりを攻めるチャンス。

ダッシュからのライン移動で相手とタテに並び、前後移動でガード方向を迷わせた状態で、対ライン攻撃→キャンセルダブルコングを狙うのだ。



食らうとウェービングブロー＋連続技が待っているからだ



手前ラインからの別ライン起き攻めはかなり強力

ゴールデン（メガトン）につなぐこともできるが、入力が難しいうえにバクチ性が高い。

自分が手前ラインにいる状態なら、対ライン攻撃→遅めキャンセルウェービングブロー→立ちA、C→キャンセル必殺技までつなぐことができる。覚えておこう。

最後に。闘うラインは強力な連続技の狙える手前側の方がよい。奥ラインは起き攻めに強力な連続技を使えるが、決まることは少ない。奥ラインにいる時は、跳び込みor突進技先読みライン移動→対ライン攻撃（読みがはずれたらバックステップ）などを多めに使うといいだろう。

# コンビネーション&連続技

## ●立ちA、C→キャンセルゴールデンボンバー

基本連続技。もちろん、ジャンプC攻撃からつなぐこともできる。コンビネーションアタックを入力したらすぐにためを開始、遅めキャンセルでゴールデンボンバーを出せばつながってくれるぞ。

出せる状態であれば、メガトンスクリューにつなぐこともできる。ボタン（BC）はすぐに離すこと。押しっ放しにするとつながらないぞ。

注意したいのが、普通〜小さめのキャラがしゃがんで食らった場合は、ゴールデンボンバーの3段目が当たらず、反撃を受けてしまうこと。メガトンスクリューなら普通サイズには当たるが、チビキャラ（崇兄弟やマリーなど）には当たらない。A（B）、B、Cなら当たるので、とっさに切り替えるようにしたい。

## ●近立ちA、B→キャンセルウェービングブロー→遠（近）立ちA、C→キャンセルゴールデンボンバー

手前ライン限定の強力連続技。もちろん、最後はメガトンスクリューでもOKだ。

最初のAはほぼ密着状態で当てる必要がある。跳び込みC攻撃からつなぐ時は、着地でダッシュしてから出すこと。

ウェービング後の立ちAは目押しで。早すぎると次のCが出なくなるぞ。また、Cを押すのが早すぎると、まれにAが当たらないこともある。

コンビネーションは、近距離立ちC（一段目）、C、C、Cでも可能。遠くても途中が空振りしつつつながることも。



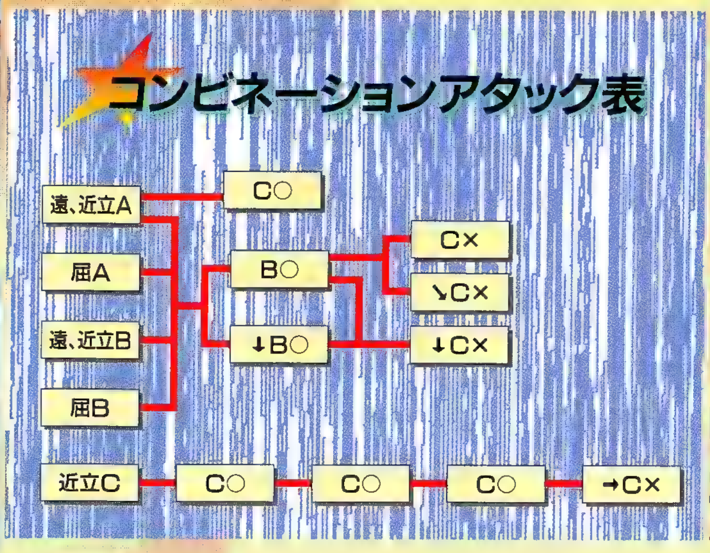


タイミングを合わせれば遠距離離立ちA、Cがつながって

ウェービングブローで奥ラインに押し込んだあと…



キャンセル（超）必殺技まで連続技に。マスターするしかない



# 長いリーチで相手をへこましてやれ！

## 対人戦基本戦法

山崎といえば蛇使いキャンセル。今作では蛇だましという名前までついた。というわけで、前作ほど強烈ではないにせよ、キャンセル蛇だましで通常技の硬直時間を減らし、続けて技を出していくことで、相手をバシバシ押さえ込んでいく攻めが強いぞ。

蛇だましで硬直をキャンセルする技は、B、B、↘Cやしゃがみ C攻撃。攻撃権を得るには、長いしゃがみC攻撃をガードさせ、キャンセル蛇だまし→小ジャンプで跳び込む、というのがおすすめ。

接近したら山崎の本領発揮。B、B、↘Cで相手を固め、キャンセル蛇だまし。そこからは、小ジャンプ、しゃがみC攻撃（→キャンセル蛇だまし）など、多彩な選択肢がある。もちろん小ジャンプからの連続技が本命だが、しゃがみC攻撃を混ぜることによってそれを警戒されにくくするわけだ。最高でB、B、↘C→しゃがみC攻撃→しゃがみCまで届くので、相手にしてみればいつ跳び込んでくるのかヒヤヒヤもののはず。しゃがみC攻撃→キャンセル蛇だましのあとは「様子見」という選択肢もあるぞ。しゃがみC攻撃の先端をガードさせた間合いでは、相手が割り込もうとして技を出してきてもまず空振りするので、その硬直に立ちC攻撃などを入れていけるのだ。




B、B、↘Cのコンビネーションアタックで固めて…




キャンセル蛇だましで硬直時間を減らす




そして跳び込み。スピーディーに攻めろ



# 山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／DSP‐たろりん

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
| --- | --- |
| **投げ技** | |
| ブン投げ | →+C |
| **特殊技** | |
| カチ上げ | 空中でB+C |
| ブッ刺し | →+A |
| 昇天 | ↘+A |
| へこまし | （相手ダウン時に）↓+C |
| **必殺技** | |
| 蛇使い・上段 | ↓↙←+A（ため押し） |
| 蛇使い・中段 | ↓↙←+B（ため押し） |
| 蛇使い・下段 | ↓↙←+C（ため押し） |
| 蛇だまし | （蛇使いため時）D |
| 大蛇 | （蛇使いため時）MAX |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+B |
| 倍返し | ↓↘→+C |
| 倍返し（充電） | ↓↘→+C（短く押す） |
| 裁きの匕首★ | →↙→+A |
| 爆弾パチキ | →←↓↑+C |
| **超必殺技** | |
| ギロチン | →↘↓↙→+BC |
| **潜在能力** | |
| ドリル | 相手の近くで1回転+C |
| ドリル（レベル2） | ドリル（雄叫び中）C連打（5〜8回） |
| ドリル（レベル3） | ドリル（雄叫び中）C連打（9〜12回） |
| ドリル（レベル4） | ドリル（雄叫び中）C連打（13回以上） |

## キャンセル表

| | A | B | C |
| --- | --- | --- | --- |
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| →A | ×／× | | |
| ↘A | ○ | | |

## キャラ性能評価

| 攻撃力 | リーチ | スピード | 使いやすさ | 総合 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| B | A | D | D | C |

中段あるし、コマンド投げあるし、と至れり尽くせりのキャラだが、蛇キャン（蛇だまし）に慣れるまではまともに闘えないのが難点。それに、攻め手に立てれば楽しいが、一旦守勢に回ってしまうと切り返すのが大変。ブレイクショットのコマンドがムズいのもなんちゅうか、ねえ。

## 対人戦攻略

まずは基本戦法をさらに突っ込んで解説していこう。B、B、↘C→キャンセル蛇だましのあとは間合いが近いので、大ジャンプ振り向きで裏回りを狙うのがいい。背が高いキャラにはジャンプB、Cの2段を当てることができるので、ガードを崩しやすいぞ。ジャンプ攻撃→ブッ刺しも非常に使える連係だ。


跳び込みをガードされたら中段が有効

注意点は、B、B、↘Cはブレイクショットの的になりやすいこと。相手のゲージがたまっている時には使わない方がいい。この場合、ジャンプ攻撃をガードされたら、続けて垂直小ジャンプC攻撃を出したり、立ちBからしゃがみCにつなぐなど、普段と違う連係を使うようにして、相手のミスを誘っていこう。

基本戦法以外の戦法では、中間距離における蛇使い（中段）での牽制がある。跳び込みにはちょっと弱いが、地上からの接近をほぼ封じることができる。下段は跳び込みに弱いので牽制には適さないぞ。逆に、キャンセル蛇だましをおこなう時は下段を使うようにクセをつけておこう。蛇だましから攻めると見せかけて、相手の警戒心が別の技に向いたところで、蛇だましをせずに蛇使いを当てる、という使い方もできるためだ。

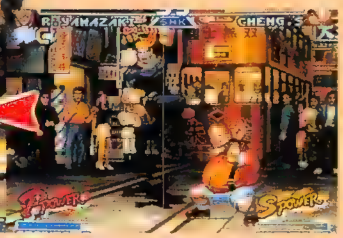

しゃがみC→下段蛇。動くと死ぬぞー


先読みの垂直大JC攻撃が対空技だ

対空技だが、前作で強かった昇天は弱くなっているので、垂直ジャンプC攻撃を主に使おう。連係の途中にわり込んだり、相手の様子をうかがってとりあえず垂直ジャンプしておくなどの、先読み的な使い方がベターだ。

最後に、2つのコマンド投げについて。爆弾パチキ、ドリルのどちらも、素早く入力すれば立ち状態から決めることができるが、少し工夫すれば格段に決めやすくなる。1つは、ブッ刺しを空振りキャンセルして決めるもの。もう1つは蛇だまし中にコマンドを入力するもの。まぁ、一番ラクなのは小ジャンプで相手に技を当てずに着地し、着地と同時に決めることだけどね。蛇だまし→跳び込みからカチ上げを空振りして狙うと引っかかりやすいだろう。


着地と同時にドリル。防御しがちな相手に有効


跳び込んでカチ上げを空振りする

## コンビネーション&連続技

●大ジャンプB、C→立ちA×3、C→キャンセル裁きの匕首

お手軽連続技。立ちAは目押しすること。密着からなら5発ぐらい入るぞ。

大ジャンプB、Cは背の高いキャラにしか入らない。Bをジャンプの頂点付近で出すのがコツ。


キャンセル裁きの匕首でシメるのだ

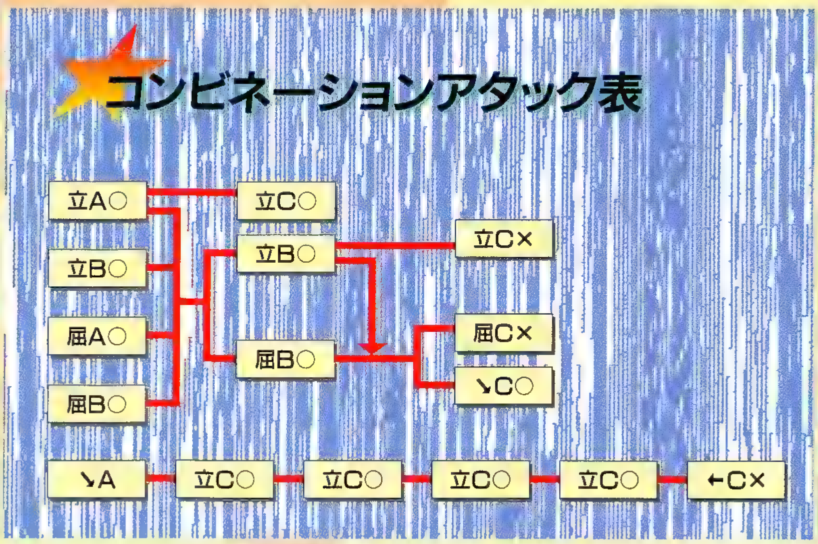

跳び込み2段からA×3、Cとつなぎ…

●（画面端で）ジャンプC→A、C→キャンセルギロチン→へこまし

ギロチンを使うならA、Cキャンセルか、B、B、↘Cキャンセルから決めることになる。A、Cのほうは（跳び込みから決めるなら）画面端でないと入らず、B、B、↘Cも少し間合いが遠いだけで入らなくなる。


ギロチンがつながる。使用頻度も高い


密着の間合いで対ラインが当たれば…



# 帝王神眼拳でガンバるよお兄ちゃん！

## 対人戦基本戦法

通常技のリーチが短いので、ガードされても反撃は受けない帝王神眼拳（空中）で接近するのが基本。先読みされて別ラインに逃げられてしまうと反撃を受けるが、降ってきたのを見てから相手が別ラインへ避けた時なら大丈夫。

実はこの神眼拳（空中）、着地ギリギリでヒットさせると相手は立ちガードでもしゃがみガードでも防げないガード不能技に変化するのだ！ ただし、これは2P側でプレイした時だけ起こる現象で、原因は不明。1Pだと明らかに弱いので、大会などでは必ず2P側をゲットするべし。

神眼拳（空中）をガードされた時は、相手が投げを狙うようなら再び神眼拳（空中）、攻めてくるならスキの小さい龍回頭や小ジャンプCで跳び込もう。小技で固めるのもいいが、ゲージに注意してブレイクショットされないように。

相手に攻め込まれた時は、無敵時間のある帝王天耳拳が頼りになる。起き上がりに振り向きジャンプで跳び込まれた時にリバーサルで出せば、判定が上方向に広いのでほとんど落とせるゾ。

普段跳び込まれた時も、ある程度引きつけて出せば余裕で落とせるので、跳び込みは必ずコレで落とすべし。ただし、横への攻撃判定は短いので、起き上がりに技を重ねられた時に出すと空振りしやすい。相手との間合いをよくて出すか決めよう。




天眼拳でワープしたあと、すぐにはボタンを押さないこと




こんな感じで当てればガード不能なのだ。2P限定だけど



# 秦（じん） 崇秀（ちょんしゅう）

攻略／モリスケ




攻撃発生は超早いが、無敵時間は短めだ。できるだけ引きつけて出すようにしよう

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 発頭龍 | →+C |
| **特殊技** | |
| 龍回頭 | ↘+C |
| 光輪殺 | ←+A |
| **必殺技** | |
| 帝王神足拳 | →→+A |
| 帝王天眼拳 | ↓↘→+AorC |
| 帝王天耳拳 | →↓↘+AorC |
| 帝王神眼拳（移動なし） | →↘↓↙←+A |
| 帝王神眼拳（空中） | →↘↓↙←+B |
| 帝王神眼拳（背後）★ | →↘↓↙←+C |
| 帝王神眼拳鋼落 | 帝王神眼拳落下中AorBorC |
| 帝王空殺神眼拳 | 空中で→↘↓+B |
| **超必殺技** | |
| 帝王（空殺）漏尽拳 | （空中で）↓↙←→+BC |
| **潜在能力** | |
| 帝王宿命拳 | ↓↙←→+C |

## キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| 攻撃力 | E |
| リーチ | E |
| スピード | A |
| 使いやすさ | D |
| 総合 | C |

リーチが短く強力なコンビネーションもないので、相手の体力を一気に減らすことができない。だから仕方なくテレポートしまくってるのに、Jや鷹は「崇秀ムカつくから闘いたくねェ」とか「闘うのめんどくせェ」っていうんだ。ひどいよな。崇秀にもA、B、→C、←Cくれって感じ。

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ×／× | ×／× | ○／○ |
| 遠距離立ち | × | × | ×／× |
| しゃがみ | × | ×／× | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直大ジャンプ | × | × | × |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め大ジャンプ | × | × | × |
| ↘C | × | | |
| ←A | ×／× | | |




# 対人戦攻略

　スタート直後ほどの間合いでは、中段の光輪殺が牽制に使える。崇秀の持つ技の中で最もリーチがあり、ガードされても反撃は受けない使える技なのだ。跳び込もうとした相手にもヒットするのでかなり優秀。また、前進しながら攻撃するのでヒットさせたあとに相手の反撃を帝王天耳拳でつぶす、という連係も可能。リスク高いケド。

　ジャンプCをガードさせたあとは、下段のしゃがみBからのコンビネーションで固めたり、中段の光輪殺、スキの小さい龍回頭で攻めよう。相手のゲージがたまっていないなら、遅めキャンセルで帝王神足拳だ。神足拳はリーチが短くなってはいるが、ガードされても相手より先に動けるのだ。裏回りを狙う時は、小ジャンプAが使える。ヒット後はA始動の連続技を狙おう。

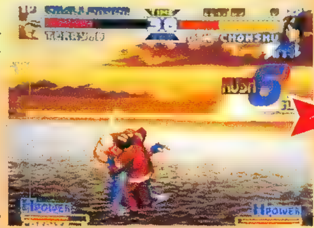
　神足拳がヒットした時は、素早く別ラインへ移動して起き上がりを攻めるべし。他キャラ同様起き攻めは重要なので、微妙に動いてガード方向を分かりにくくさせよう。もちろんキャンセルで出す技は神足拳だ。起き攻めを狙わず、相手の起き上がりに神眼拳を重ねる戦法も有効。相手が起き上がった直後に神眼拳（空中）が着地ギリギリで当たるようなタイミングで出すのがベスト。神足拳以外に、投げや天耳拳を決めたあとも神眼拳（空中）を重ねるチャンス。

　崇秀は飛び道具である天眼拳も持っているが、出が遅いうえにスキもあるのではっきりいって出さない方が賢明。キャンセルで出しても跳び込まれる可能性が高いので、距離が離れていて、相手と跳び込まれる心配がない時なら連発してもいいけどね。新技の帝王空殺漏尽拳は出しにくいわりに使えないけど、足元に当たれば下段なので起き上がりに。

　最後に、前作でも使えた軌道が急激に変化するブースター神眼拳が今回も使えるぞ。肝心のやり方は、相手に当たる直前にレバーを前に入れ、ガードorヒットしたと同時にレバー後ろへ。ガードされた時はいいが、ヒットした時は着地で連続技を決めた方がいいので使い道は少ないけど、面白ネタとしてはいい感じ。



光輪殺は高い位置にも攻撃判定があり、跳び込み防止になる





神足拳は相手がすぐ近くにダウンするうえ、ダウン回避されることもない

別ラインからの起き攻めが非常にやりやすいのだ

投げのあとは別ライン起き攻めにいけないのだが…



神眼拳を重ねることはできる。2Pなら強力だ

# コンビネーション&連続技

　最後が相手の背後に回って攻撃する、特殊なコンビネーションがC、C、C、→←C。それなりに威力があるので実戦でも充分使える。また、ダウンしている相手の上で連続して出すと、最後の一撃で背後に回り込めるので、相手を混乱させることができる。

## ●A、↓B→キャンセル帝王神足拳

　最初の通常技の威力が雀の涙ほどしかないためダメージは小さいが、近距離Cの出が遅くなってしまったのでこの連続技を決める機会は多い。帝王神足拳が入れば起き攻めが狙えるので、威力の低さは我慢してガンガン決めよう。

## ●A、↓B、↘C→キャンセル強帝王天耳拳

　最初の連続技よりも威力は高くなっているが、間合いが離れていると浮かせたあとの帝王天耳拳が空振りしてしまうのでイマイチ決めにくい。間合いが近く、必ず届く時のみ狙うように。

## ●帝王神眼拳(空中)→A、↓B、C

　帝王神眼拳を地面スレスレでヒットさせると、着地でコンビネーションにつなげることが可能。ただ、立ちAを押すのが少しでも早いとその後の攻撃が出なくなり、立ちAからしゃがみBへのつなぎも素早くおこなわなければいけないので、慣れないとそう簡単には決められない。とはいえ、できるとできないとでは雲泥の差なのでマスターするべし。



まず、これを着地寸前まで引きつけてから当てるのが重要

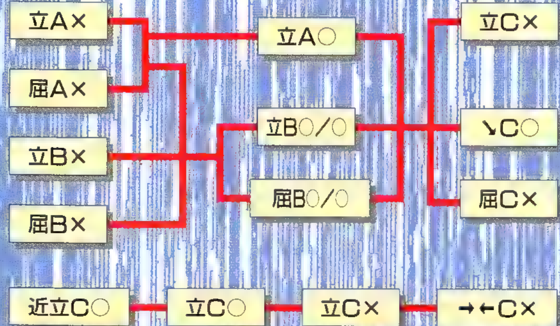


立ちAは先行入力お断り。タイミングよくボタンを押すべし



あとは素早く入力。難しいが、マスターする価値アリ

## コンビネーションアタック表





# 秦（じん） 崇雷（ちょんれい）

攻略／無双拳士 ま

## ジャンプC攻撃が強力!! オラの元気を受けてみろー!!

### 対人戦基本戦法

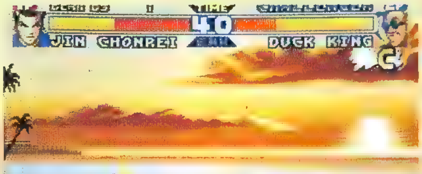
リーチが短く、飛び道具も使うに値しない物ばかりで少々使いづらい感もあるが、小さな体とスピードの速さでトリッキーに動き、相手を惑わしながら戦っていくのが崇雷の基本的な戦法になるぞ。崇雷の最も有効な戦法の一つとして、素早いジャンプから繰り出すジャンプC攻撃だ。



ガード方向を惑わせられるジャンプC。これはどっちガード？

ジャンプCは攻撃判定が強く、裏回りを狙いやすいので、これを繰り返しているだけでも相手にとっては脅威なのだ。非常に使いやすいのでこれをメインに使って闘っていこう。ただし、適当に跳んでいては対空技の餌食になってしまうので、立ちBを2発ガードさせたあとや、龍転身でちょこっと転がったあとなどに小ジャンプで跳び込んだり、振り向きジャンプで跳び込んだりして、とにかくトリッキーに動いていこう。これこそが崇雷の最大の戦法なのだ。

これらのトリッキー戦法の他に、無敵時間のある帝王天耳拳とフェイント的な使い方ができる龍転身を使って相手を惑わせながら戦う戦法もある。龍転身を相手の目の前や後ろまで転がるように調整して、ここで反撃してこようとする相手の攻撃を帝王天耳拳でつぶすというものだ。が、これを多用するとさすがに相手にばれてしまうので、時折投げを狙ってみるといいぞ。相手は帝王天耳拳を警戒してガードしている場合が多く、結構投げが決められるので有効な手段だぞ。あとは、これらの戦法をうまく使って相手をきりきり舞いにしてやろう。






しゃがみCなどからの連係で龍転身で転がり相手の反撃を誘い



天耳拳で反撃をつぶそう。ガードしてるようなら投げてしまおう

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 発頸龍（はっけいりゅう） | →+C |
| **特殊技** | |
| 龍殺脚（りゅうさつきゃく） | →+B |
| **必殺技** | |
| 帝王神足拳（ていおうしんそくけん） | →→+A |
| 真 神足拳（しん しんそくけん） | →→→+A |
| 帝王天眼拳（ていおうてんげんけん） | ↓↘→+C |
| 大天眼拳（だいてんげんけん） | ↓↘→+C（ため／短） |
| 極天眼拳（きょくてんげんけん） | ↓↘→+C（ため／長） |
| 修羅天眼拳（しゅらてんげんけん） | ↓↘→+C（ため／MAX） |
| 帝王天耳拳（ていおうてんじけん）（弱・強★） | →↓↘+AorC |
| 帝王漏尽拳（ていおうろじんけん） | ↓↙←→+C |
| 帝王他心拳（ていおうたしんけん） | ↓↙←+B |
| 龍転身（りゅうてんしん） | ↓↘→+B |
| **超必殺技** | |
| 帝王宿命拳（ていおうしゅくめいけん） | →←↙↓↘+BC |
| **潜在能力** | |
| 帝王龍声拳（ていおうりゅうせいけん） | →←↙↓↘+C |

## キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| スピード | A |
| リーチ | E |
| 攻撃力 | C |
| 使いやすさ | C |
| 総合 | C |

リーチ短い、飛び道具はダメ。でも、ジャンプ攻撃が超強いからいいや、てな感じです。スピードはあるし、プレイしていて楽しいですよ。このキャラっ!! でも、評価はこんなもんじゃないかなぁ〜と俺は思うよ。せめて使える飛び道具があればなぁ。（涙）

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 近距離立ち | ○ | ○ | △ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| →B | × | | |

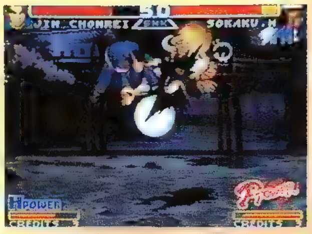
# 対人戦攻略

基本戦法で紹介してきたように基本技のリーチが短く、飛び道具もほとんど使えない物なので、トリッキーに動かすことが重要だ。先程紹介したジャンプCの強さは絶大で、相手がこちらに向かって跳んできて迎え撃とうとした時などには一方的に勝つことが多く、また、こちらから迎え撃つ時（登りジャンプC）にも一方的に勝てるか、悪くても相討ちといったところだ。ここで相手は無敵対空などを多用してくる場合がほとんどだ。そこで、相手の対空技を読み、空振りさせるなどして、そのあとに連続技などを入れたりすることができる。でもこの辺はかけ引き上のことなので、そこはプレイヤーの読みなどが要求されるが、強力なジャンプCによって相手を動揺させることができるのは、リーチが短いという欠点を補ってあまりあるものだ。この戦法を有効的に使い、より勝率の高いタクティクスを立てよう。

続いて、基本戦法であげた他の戦法でのタクティクスを紹介していこう。

龍転身で相手を引っかけて帝王天耳拳でつぶす、又は投げを狙うといったものなのだが、バレてくると龍転身を足払いで返されるようになってしまうので奇襲で使うようにするのがよい。でも、せっかくの有効な戦法をこれだけしか使わないのは勿体ないので、補足的なことをつけ加えよう。

まずは遠距離からの使い方だが、真 神足拳（→→→A）で一気に相手に近寄り、こちらの技の硬直が解けたらすぐに龍転身で相手の前に転がり、その時に相手が反撃してくるようならば帝王天耳拳で相手の技をつぶそう。相手がガードを続けている時には投げてしまおう。このように使うのも非常に効果的なので覚えておこう。また、画面端で特に有効なのがバックステップ（自分が画面端の方にバックステップする）だ。実は無敵時間があり、相手の攻撃を無効化することができるので、これで相手の攻撃を空振りさせて、投げや連続技を入れよう。相手に攻め込まれて画面端に追いつめられた時などに使おう。このような戦法を有効的に使って対戦をしよう。



空中での判定は強い。一方的に相手の攻撃をつぶせることが多いぞ



神足拳で一気に相手に近寄ってから



龍転身で転がる。相手の反応次第で帝王天耳拳、投げを使い分けよう



画面端に追いつめられた時などにバックステップで相手の攻撃を空振りさせれば



このように連続技や投げが決められるぞ。覚えておこう

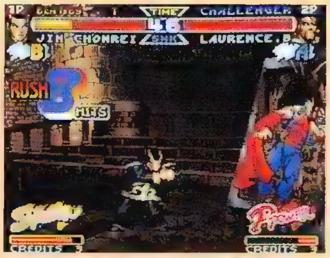
# コンビネーション&連続技

**●ジャンプC↓B、B、→C、←Cキャンセル帝王神足拳（真 神足拳）**

これが崇雷の基本となる連続技。威力はゲージ一本分くらいだ。最後の帝王神足拳を帝王天耳拳にしてもいいぞ。ちなみに超技、潜在は入らないのであしからず…。

**●ジャンプC↓A×3↓Cキャンセル帝王神足拳（真 神足拳）**

こちらの連続技はちょっと難易度高めだ。A×3のところはちゃんと目押しをしないとつながらないので注意しよう。画面端限定だが立ちAは最大5HITまで入れられて8HITの連続技にすることができるけどちょっと難しいよ。でも、挑戦してみよう!!



ジャンプCから最大8HITさせられるぞ。立ちAはちゃんと目押しで

**●裏回りジャンプC↓C、C、↓C、↓↘→C**

こちらは比較的楽な連続技。でも、注意点はあるよ。

裏回りジャンプCを相手と密着した状態で当てないと次のC、C、↓Cがつながらないので注意しよう。威力は低めだ。

**●ジャンプC↓A、Cキャンセル帝王神足拳（真 神足拳）**

これは初心者の人むけの連続技。この連続技のコツはジャンプCが当たったらタンタンッとA、Cをリズムよく押して（同時に押すんじゃないよ）、Cが当たったら→→（→→→）Aと素早く入れよう。

この連続技ができるようになれば、前述した連続技もできるはずなのでこの連続技を練習してみよう。

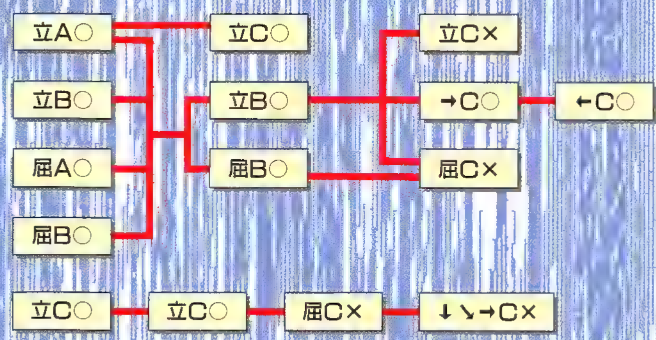


キャンセル神足拳だ。これが跳び込みからの基本の連続技だ



ジャンプCからA、Cとリズムよくつないで

## コンビネーションアタック表





# ダック・キング

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## クロスヘッドスピンアタックを有効的に使おう

### 対人戦基本戦法

今回のダックはコンビネーションアタックの大幅変更や必殺技性能の変化がはげしいので、前回使っていた人も気分一新して戦法を作っていかなくてはいけなくなった。それではコンビネーションアタック（以下：C.A）も含めて基本戦法を紹介していこう。

まずは近距離で使うことが多くなるであろう、↓C、↓C、↓C、↓↘→↗BのC.A。主に相手の技のスキに連続技として決めるのがベスト。最後まで決めたら追い討ち（画面端は危険）も忘れずにね。ガードされた時は3発目or5発目で止め、しゃがみAorBからの連続技を狙っていこう。また、しゃがみCと混ぜて使っていくと効果的。くれぐれも空振りしないことと相手にめり込みすぎないように注意しよう。

牽制に効果的な必殺技は下段攻撃をスカせるヘッドスピンアタック（弱）だ。相手にガードさえさせれば確実に反撃を受けないのはおいしい。また、空振りしてもスキはないので、遠距離から出し、相手の目の前に着地して通常投げ（orブレイクスパイラル）や連続技を狙ってもいい。相手を翻弄したい時は、クロスヘッドスピン（以下：C.H.S）を積極的に使うといい。基本は、小技などで牽制したあとに出していき、C.H.S→C→キャンセルヘッドスピンアタックorダンシングダイブ。たまにC.H.Sから↓Cで下段を狙ったり、別ライン（中間・遠距離）からC.H.S→ブレイクスパイラル、C.H.S→D→ブレイクスパイラルなどを狙うのも効果的だぞ。さらにC.H.Sは起き攻めに超有効。相手をダウンさせたら即C.H.Sで別ラインに移動し、相手の起き上がりに、相手の裏側に攻撃が当たるように対ライン攻撃（C）を出していけば、相手はガード方向を戸惑うはず。相手が起き上がる時に、別ラインでウロチョロすれば、より効果的だぞ。



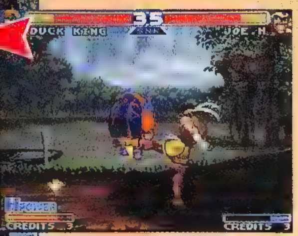
ガードされても五分。遅めキャンセルから出すのも有効だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| ローリングネックスルー | →+C |
| N.リバースブリーカー | （空中で）↙or↓or↘+C |
| **特殊技** | |
| ニードルロー | ↘+B |
| マッドスピンハンマー | ←+A |
| ショッキングボール | （相手ダウン時）↓+C |
| **必殺技** | |
| ヘッドスピンアタック | ↓↘→+AorC |
| オーバーヘッドキック | ヘッドスピンアタック強～C |
| フライングスピンアタック | 空中で↓↙←+A |
| クロスヘッドスピン | ↓↙←+D |
| ダンシングダイブ★ | ↓↙←+B |
| ブレイクストーム | →↓↘+B |
| ダックフェイント・空 | 空中で↓↓ |
| フライングスピンアタック2 | ダックフェイント・空～↓↙←+A |
| ダックフェイント・地 | ダッシュ中↘+C |
| **超必殺技** | |
| ブレイクスパイラル | ←↙↓↘→↗↓+BC |
| **潜在能力** | |
| ダックダンス | ↓↓+ABC |
| ローリングパニッシャー | ダックダンス（レベル1）～←ため→←→+BC |
| ダイビングパニッシャー | ダックダンス（レベル1）～空中で→↘↓+BC |
| ダンシングキャリバー | ダックダンス（レベル2）～↓↙←↙←+BC |
| ブレイクハリケーン | ダックダンス（レベル3）～↓↘→↘→+BC |
| ビートラッシュ | ダックダンス（レベル4）～→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C・→↓↘+C |



すぐに対ラインを出そう。相手が様子を見ていたらガードだ



C.H.Sで相手の技をかわせたなら…

## キャラ性能評価

| | |
|---|---|
| スピード | A |
| リーチ | C |
| 攻撃力 | D |
| 総合 | C |
| 使いやすさ | C |

単発攻撃は軽く、連続技もパワーダウン。結局、超必殺技で決定打を狙うしかないので、この評価に。スピード自体は突進技で優れているものが多く、うまく使いこなせば確実に相手を翻弄することができる。初心者には少々難しいキャラだが、使いこなせればBランクに入り込める。

## キャンセル表

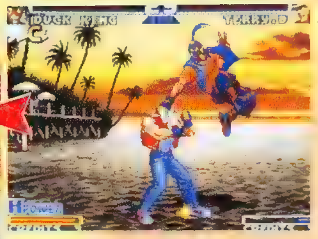
| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | × | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ×／× |
| [illegible] | × | × | × |
| 垂直大ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | × | × | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | × | | |
| [illegible] | × | | |

# 対人戦攻略

まずはしゃがみAや基本のヘッドスピンアタック、C.H.Sを使って牽制していこう。その他に跳び込み攻撃やダックフェイント・地から投げor連続技を混ぜてみるといい感じだ。跳び込む際には2ヒットになるA、B（大型キャラ）や、出が早く判定の強いCを使い分けよう。跳び込み攻撃後は着地にマッドスピンハンマーで中段を狙ったり、B、↓Bからのコンビネーションで下段を狙って相手のガードを揺さぶってやろう。今回のダックフェイント・地は硬直が短くなってグッド。この技から通常投げや連続技、ブレイクスパイラル（相手を通り越して裏側から狙うのも効果的）が比較的狙いやすいので、相手の起き上がりなどに使ってみよう。

中間距離では移動技の遠距離立ちCや、めり込まなければスキのないニードルローが強力だ。遠距離立ちCはリーチもあるので、先端を当てにいこう。ガードされた時は即ニードルローを出せば当たりやすいぞ。また、ニードルローがヒットしたら相手の起き上がりに小ジャンプで跳び込み、着地ブレイクスパイラルを狙う連係が強力だ。これは、無敵対空技かジャンプでしか回避できないので、そこを考えて狙っていけばかなり決まりやすいぞ。最後にブレイクショットをあからさまに狙っている相手には、わざと小技やコンビネーションをガードさせてキャンセルC.H.Sを出していこう。うまく回避して相手のブレイクショットを空振りさせることができるぞ。あとはそのスキに対ライン攻撃からの連続技でおしおきしてやろうッチ。

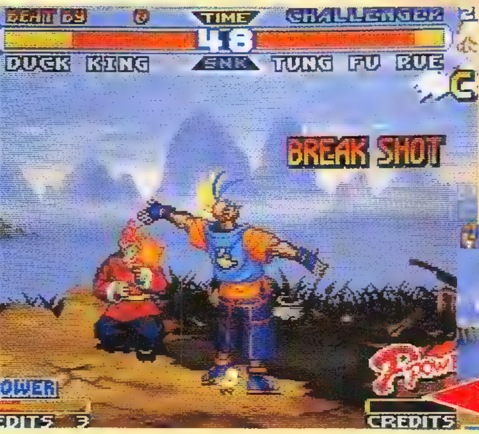
空中振り向きなどからAを早めに出して…



すぐにB。さらに着地で屈Bを出せばガードされにくいぞ



硬直に連続技を決めることも可能だ



キャンセルC.H.Sでブレイクショットを回避すれば…





間合いさえ考えれば、多用しても構わない

# コンビネーション&連続技

まずはコンビネーションだが、見栄えがするのはしゃがみC（一段目）、↓C、↓C、↓↘→↗Bという今回から加わったもの。しかし、あまり実用的ではないかも…。

次に連続技を紹介しよう。

**●A、B↓キャンセルダンシングダイブ**

とりあえずこれが基本。AとBは立ち、しゃがみのどちらでもOKだ。立ち（しゃがみ）Aは連打がきくので、数発入れてからB↓キャンセル…とつなぐこともできる。

大型キャラ以外がしゃがんで食らった時は、ダンシングダイブの2発目が当たらずに反撃されてしまう。そんな時は次の連続技に切り替えよう。

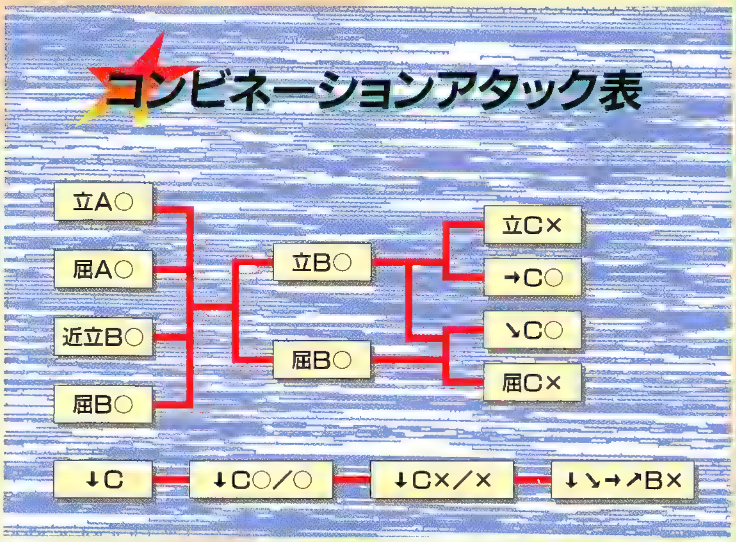
**●A、B、↘C↓キャンセルブレイクストーム**

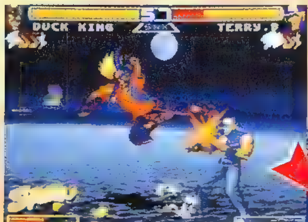
これなら、しゃがんだ相手にも決めることができる。2つの連続技両方にいえることだが、Aを欲張ると決まらなくなるので注意。密着からでも4発程度に止めておこう。

高難度&高威力なのは、

**●ジャンプC↓ジャンプB（昇り）↓キャンセルフライングスピンアタック↓立ちorしゃがみA…**

前号で、フライングスピンから地上技はつながらない、と書いたが、当て方によってはギリギリでつながることが判明。昇りジャンプBの先端を当てるとつながる（ことが多い）ので、間合いによってジャンプ方向を変えよう。かなり難しい（運?）ので、実戦で決めるのはキツいけど。

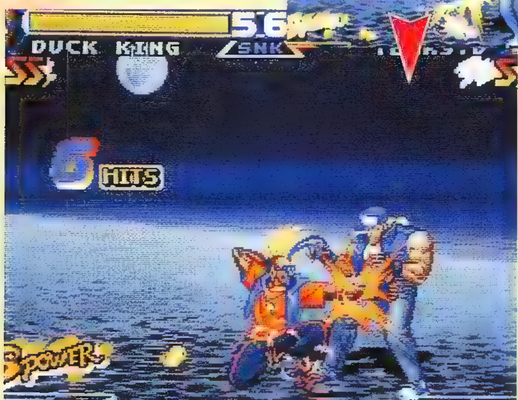


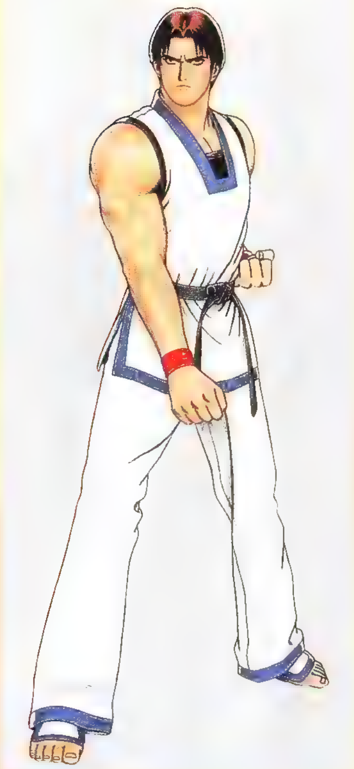
近い時は後ろジャンプから出し、足の先端を当てること



そうすれば、3HIT目が相手の足元に当たるので…



着地後、A（屈A）からの連続技につながるのだ



# キム・カッファン

攻略／無双拳士 ま

## 誘って落とすかチクチク攻めるか

### 対人戦基本戦法

まずは、対人戦における基本戦法を紹介していこう。前作で重宝したしゃがみAの連射ができないので、今回は立ち（しゃがみ）Bをメインに使うことになる。リーチもそこそこあって攻撃発生も早いので、チクチクやりながらの牽制（固め）には持ってこいの技だ。が、最大2HITまでなので、その後の連係はリーチの長いしゃがみCや、すぐにジャンプ振り向き攻撃などが有効だ。B×2がヒットしていれば➡C、⬅Cキャンセル半月斬を入れていこう。これが攻める時の基本の連携だ。相手との距離が離れてしまった時には、半月斬や遠距離Cで距離をつめていくなり、しゃがんで待って飛燕斬や空砂塵で相手の跳び込みなどに備えるようにしよう。これも基本だ。

こちらのチクチクを嫌って跳び込んできたら、跳び込みを引きつけて空砂塵や飛燕斬で落とそう。別ラインに逃げる相手もいるが、そのような時には相手との間合いをよく見てから、対ライン攻撃なり、一度待つなりしよう。要は、「攻める時は攻めて待つ時は待つ」と、いったようにメリハリをつけて戦うのがキムの基本戦法となる。また、遠距離Cは意外と移動距離があり、蹴りの先っぽを当てるようにすればガードされてもほとんど反撃を受けないので、開始直後などに奇襲技として出すと有効なので覚えておくといいよ。



今回はこの立ち（しゃがみ）Bがチクチクの基本だ



対空技はこの飛燕斬で決まり。今回も頼ろう



開始直後に遠距離Cを出してみよう。意外と食らってくれるぞ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 体落とし | →+C |
| **特殊技** | |
| ネリチャギ | →+B |
| **必殺技** | |
| 飛燕斬 | ↓ため↑+B |
| 天昇斬 | 飛燕斬（頂点）〜↓+B |
| 半月斬 | ↓↙←+BorC |
| 飛翔脚 | 空中で↓+B |
| 戒脚 | 飛翔脚〜↘+B |
| 空砂塵★ | →↓↘+A |
| 覇気脚 | ↓↙←+A |
| **超必殺技** | |
| 鳳凰天舞脚 | 空中で←↙↓↘→BC |
| **潜在能力** | |
| 鳳凰脚 | ↓↙←↙→+C |

## キャラ性能評価

| | |
|---|---|
| スピード | B |
| リーチ | B |
| 攻撃力 | B |
| 総合 | B |
| 使いやすさ | C |

個人的にはパワータウンばかりが目立ったような感じがする（俺だけか？）。前作までは抜群の性能だった半月斬が、ブレイクショットのせいで「半月斬で連係は安定！」とはいえなくなってしまったところによるものが大きい。小技の連射もきかないしなぁ。というわけでこの評価っす。

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | ○ | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | × | | |

# 対人戦攻略

前作では手数で圧倒できたキムなのだが、今回はしゃがみAの連射ができないのが痛すぎる。それによって前作のようなラッシュはかけられない。そういうわけで今回は、Bでチクチクやりながらも「待ち」をメインに戦うことがキムの基本スタイルになる。

ここでメインとなる技は飛燕斬や空砂塵だが、露骨にしゃがんでいたり突っ立っていても相手は跳び込んできてはくれないし、不用心に技を出してもくれない。ここで重要なポイントは「誘い」である。誘い技としてあげられるのが立ち（しゃがみ）AとBだ。半月斬など遠距離からの攻撃をガードさせたあとにしゃがみAかBをチョンチョンと出したりすると相手は結構跳び込んできてくれるので、そこは手堅く落とそう。また、半月斬などをガードさせたあとに、バックジャンプやバックダッシュをしてBなどを出すと、これまた意外に跳び込んできてくれるのでこれも手堅く落とそう。ちなみに、空砂塵では対空技としていまいち信用が置けないので、できる限り飛燕斬で落とすようにしよう。しかし、飛燕斬のためが間に合わず、飛燕斬が出せないと思ったら素直にガードしよう。無理に落とそうとして相手の連続技を食らってしまっては相手の跳び込みを誘っている意味がないぞ。

他の誘い方としては、跳ばせて落とすのではなく、相手に技を出させるのも誘い方の一つだ。その方法として、遠距離Cをガードさせたあとや、相手にガードさせられるギリギリの距離で出した覇気脚などだ。この2つの技は出す距離さえ間違えなければスキはほとんどないのだが、スキがありそうな技に見えるので、ガードした相手が反撃してくることが多い。このような時に飛燕斬で切ってしまおう。相手が技を出すのを見てから飛燕斬を出すようにすればたいてい相手の技をつぶせるぞ。

このように「待ち」を主体に紹介していったが、基本戦法で書いた通り、メリハリのある戦いを展開しよう。


裏回りで跳び込まれるとよく空振りする空砂塵。悲しい…


半月斬をガードした相手は跳び込んでくることが多いので


その時は飛燕斬でキッチリ落とそう


遠距離Cをガードさせると相手は反撃してこようとすることが多いぞ


その時は飛燕斬で反撃をつぶそう。常に下にためておくようにしよう

# コンビネーション&連続技

**●立ちB×2→➡C、⬅Cキャンセル強半月斬**

牽制（固め）の最中からもつなげられるので、最も利用価値の高い連続技だ。半月斬を強で出すのは相手を転ばせることができるからであり、転ばせたあとの起き攻めがしやすいからだ。ここでいう起き攻めとは、相手を転ばせたらすぐに別ラインに移り、相手方向にダッシュして慣性をつけて相手に重なるようにして対ライン攻撃を出すようにすることだ。こうすることにより、相手のガード方向を迷わせることができるぞ。相手を転ばせたくなければ若干威力が落ちるけど弱の半月斬にすればいいぞ。ちなみに、潜在能力が出せる状態ならば最後の半月斬を鳳凰脚にしよう。威力もあり結構簡単なので狙ってみよう。

**●跳び込みC→C、C、➡C、➡⬇↘+A**

跳び込みからの連続技だ。跳び込みCを低く当てるようにすると次のCが入れやすいぞ。ちなみにこちらも起き攻めが可能だぞ。

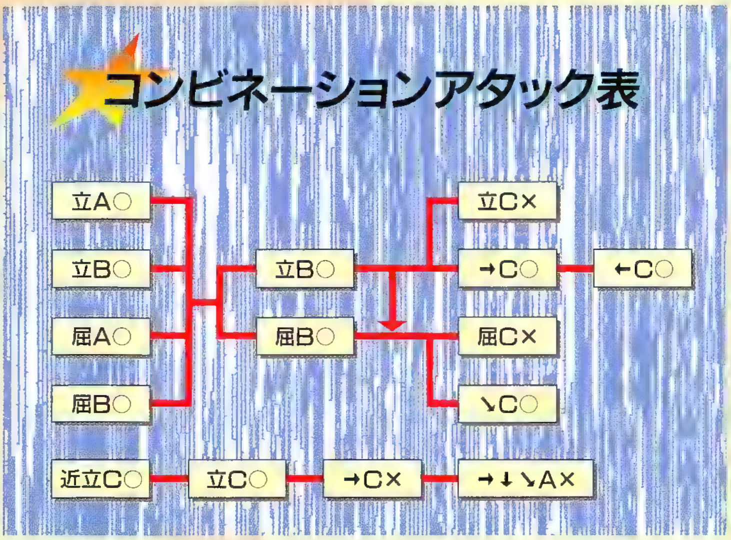
**●跳び込みC→⬇B、⬇B、↘Cキャンセル飛燕斬**

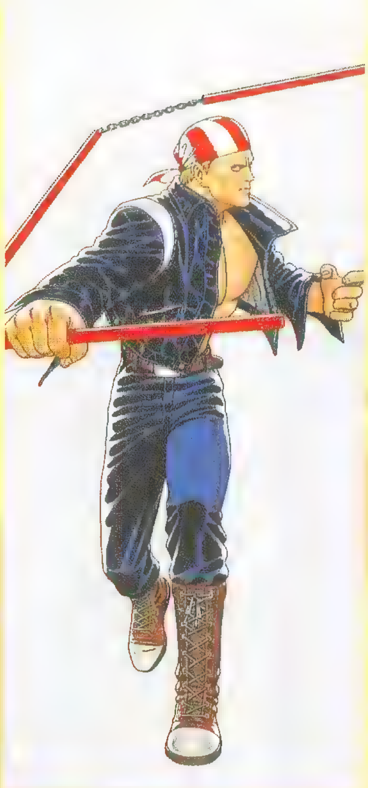
初心者向けの連続技だ。跳び込みのあとは、レバーは下方向に入っているので飛燕斬を出すのは楽なはず。もちろん追加入力の⬇Bは忘れずに入れるようにしよう。ちなみにこちらの連続技も起き攻めはできるよ。


ジャンプCからB、B、↘Cとつないで


キャンセル飛燕斬だ。常に下方向にレバーが入ってるから楽に出せるぞ


連続技で転ばせたらすぐに別ラインに。起き攻めの基本だ





# ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 全キャラ中最長のリーチが1番の武器だぞ

### 対人戦基本戦法

今回のビリーは〝攻め〟と〝待ち〟の戦法をはっきりと分けられるキャラになっているので、それぞれの戦法を分けて紹介していこう。

攻める場合には色々あるが、一番てっとり早いのは〝執拗に跳び込みC攻撃〟を繰り返していくこと。この跳び込みC攻撃は、その長さもさることながら、下方にも判定が強く、無敵対空技以外にはめったにつぶされることはないぞ。

もちろん、跳び込み攻撃がヒットしたら連続技を決めていこう。さらに跳び込む際には小ジャンプで跳び回れば、相手は対空技で反応するのも難しくなってくるので、一気に押さえ込んでやろう。

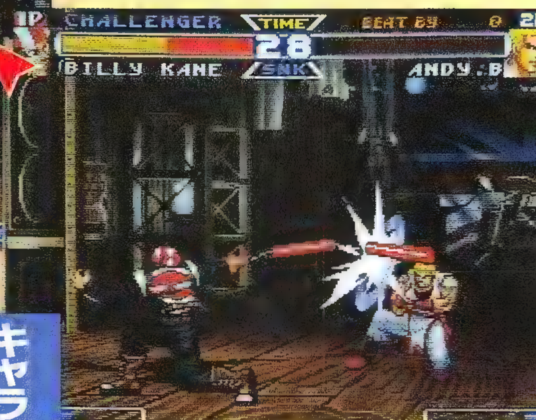
待つ場合に一番簡単なのは、体力勝ちしたら（相手より体力ゲージが多い時）相手と間合いをひろげて別ラインに移動するのだ。これはビリーの対ライン攻撃がとんでもなく長いのを最大限に利用したもので、相手が近づいてきても、相手の対ラインが当たる間合いになる前にビリーの対ラインの間合いに入ってしまい、相手はただビリーが近づいてきてくれるのを待つしかないという状況になってしまう。そうすればビリーは相手の動きに合わせて対ラインを出していくだけなので、確実に対戦の主導権を握れるぞ。




早出し小ジャンプC攻撃だけでも、結構押さえ込める




キャンセル三節棍中段打ちで間合いを離す。以下繰り返し




手前ラインだと特に長い対ライン攻撃。相手に当てたら…

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 一本釣り投げ | →+C |
| 地獄落とし | →+B |
| **特殊技** | |
| 頭割下方撃（相手ダウン時） | ↓+C |
| **必殺技** | |
| 三節棍中段打ち | ←ため→+A |
| 火炎三節棍中段突き（三節棍中段打ち中） | ←→+C |
| 雀落とし | ↓↙←+A |
| 旋風棍 | A連打 |
| 強襲飛翔棍 | ↙↓↘→+B |
| 火龍追撃棍★ | ↓↙←+B |
| **超必殺技** | |
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+BC |
| **潜在能力** | |
| 大旋風 | ↓↘→↘↓↙←+C |

### キャラ性能評価

| 攻撃力 | リーチ | スピード |
|---|---|---|
| A | A | B |

| 使いやすさ | 総合 |
|---|---|
| A | A |

攻撃力の面では、単発、連続技ともに申し分ない。スピードは突進技がないものの、小ジャンプや遠距離Cなどを駆使すればそれなりに素早い。もちろん、リーチは全キャラ中最長を誇っている。ええー、とりわけ難しいことをするキャラでもなく、初心者にもお手軽に使えるキャラだろう。

### キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ×/×/× | ○ |
| [illegible] | ○ | ×／× | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ×／× |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |

# 対人戦攻略

それでは基本戦法をまぜつつ間合い別に紹介していこう。

まず遠・中間距離ではしゃがみA（以下：下A）で牽制しつつ基本戦法の"攻め"や遠距離立ちC（以下：遠C）で攻め込むといいゾ。下Aはリーチが非常に長く、空振りしてもスキが小さいので、牽制や相手との間合いを離すのに最適なのだ。しかもヒットさえすれば（先端でも可）コンビネーションの立ちC～キャンセル三節棍＋αの連続技が決まるので、牽制だけにとどまらず、相手の技の空振りやスキにも確実に決めていこう。また、遠・中間距離で抜群に効果を発揮する遠Cを使うのも忘れてはいけない。この技は下段技をスカすことができるうえに移動しながら攻撃するので、相手の跳び込みを偶然くぐることもある。その時は相手の着地を投げたり、下Aや近距離立ちCから連続技を狙っていこう（遠Cが相手の目の前に落ちた時にもいえる）。まさに奇襲や固めにはもってこいの技なのだ。遠Cヒット後は近距離立ちC～三節棍中段打ち＋αの連続技が安定だぞ。その他には、ガードさせれば先に動くことのできる強襲飛翔棍や、ダッシュしてから立ちB→キャンセル火龍追撃棍などをたまにまぜて、相手のリズムを崩すのも一つの手だ。以上の戦法で、ほぼ相手に近づくことが可能。

次に近距離での攻防だが、相変わらず使う技は変わらない。下Aで割り込みを狙ったり、出が早く判定の強い近距離立ちCを出し、連続技を狙っていこう。また、バックジャンプCで間合いを離すのも相手にしてみればイヤラシイ攻撃になるゾ。はっきりいって、ビリーの全体的な性能から、近距離戦はほとんど必要ないので、攻めは遠・中間距離をメインに闘おう。そして"待ち"の方だが、これは基本戦法通りにやっていけば、まず間違いない。

最後は対空についてだが、一番簡単なのは相手が跳び込んできたのを垂直orバックジャンプCで叩き落とすもの。また、火龍追撃棍も一応対空技になるので、しゃがみAで牽制している時などに狙ってみよう。



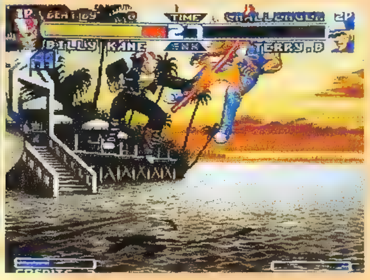

技の空振りは、多少間合いが遠くても連続技のチャンス



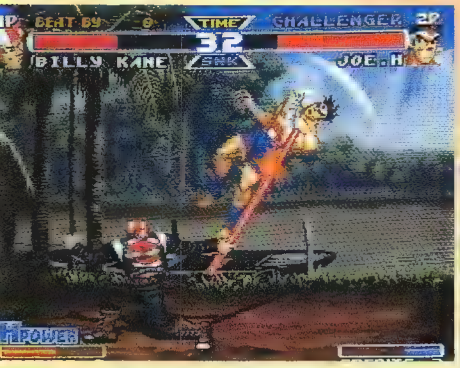

しゃがみAがヒットすれば…




火炎三節棍まで確定なのだ。きっちり決めていきたい




垂直小ジャンプCも強い。中～近距離ではたまに振りまわしておくといい




跳び込み封じにもなる。接近時は頼りになる技だ

# コンビネーション&連続技

### ●しゃがみA、B、→C、←C↓キャンセル三節棍中段打ち↓火炎三節棍中段突き

基本連続技。→Cを入力したらすぐにレバーを←に入れてためを作りはじめること。

注意点は、間合いが遠かったり、小さいキャラがしゃがんでいたりすると、→Cが空振りすること。そんな時は次の連続技を使うようにしよう。

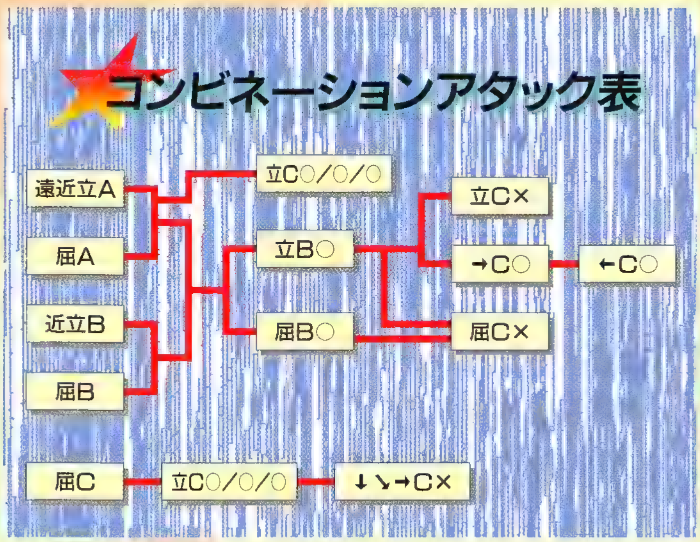
### ●しゃがみA、C↓キャンセル三節棍中段打ち↓火炎三節棍中段突き

しゃがみAが届けば入るというインチキくさい連続技。跳び込みからの他、技の空振りなどのちょっとしたスキに叩き込むこともできる。

2発目のCは3HITするのだが、間合いが遠いとHIT数が減る。キャンセルをかけるタイミングには注意。

火炎～のあとは、レバー↗入れっ放しで前にジャンプ、着地と同時に↓＋Cで、ちょうどよく頭割下方撃を決めることができる。これは前述の連続技も同様だ。

次は、ちょっとお得な連続技を紹介しよう。







→Cのライン飛ばしが届く。さらに←C～火炎三節棍だ




このぐらい近ければ、しゃがみA、立ちBのあと…




前方ジャンプからの頭割下方撃も忘れずに決めてやろう

### ●遠距離立ちC↓近距離立ちC↓キャンセル三節棍中段打ち↓火炎三節棍中段突き

遠距離立ちCは下段技をかわしつつ攻撃できるうえ、終わり際を当てれば連続技につなぐことができるのだ。つながらなくても強力な連係になるのでガンガン狙っていこう。

近距離立ちCの他、2つ目の連続技にもつながるぞ。

### ●↓C、C、↓↘→C

前作とは出し方が変わり、しゃがみCの1段目から派生するようになった。今回は特に使う必要はないだろう。

# フェイント破岩撃を有効に使っておちょくるでしゅ〜



# チン・シンザン

攻略／ジェイケイ

## 対人戦基本戦法

性能のいい突進系の必殺技を振りまいて相手をかく乱し、スキを突いて跳び込みから攻めていくのが基本戦法。

突進系必殺技を単発で出す時の有効な使い方を解説しよう。弱破岩撃は開始直後ぐらいの間合いから、相手の技の出はじめをつぶすように。強破岩撃は相手のダッシュ攻撃や突進技、跳び込みなどに避けモーションを合わせるように。超太鼓腹打ちは中間距離での跳び込み防止や、飛び道具を先読みして。といった感じ。破岩撃は弱、強ともに中段飛び道具をくぐることもできる。



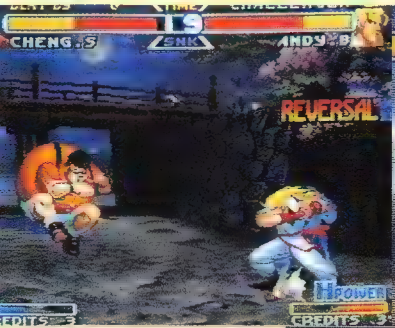

跳び込み防止用。ダッシュ攻撃を上からつぶせることも

ただし、ガードされると弱破岩撃はリーチの長い技で、強破岩撃は長めのダッシュ攻撃や素早い突進技で反撃されてしまう。相手によっては配分する量を減らすこと。

跳び込みから攻めに転じる場合、メインになるのはジャンプC攻撃。この技は真下付近に攻撃判定があるので、空中振り向きを使えない小ジャンプからでも裏回りを狙うことができるのだ。

ただし、少々リーチが短いという欠点がある。中間距離から跳び込む時は、ダッシュから小ジャンプするか、リーチが長くて攻撃判定が着地まで出続ける小ジャンプパンチを使っていくといい。

うまく接近することができたら、小ジャンプC攻撃（裏回り含む）、連打のきくしゃがみパンチ、コンビネーションアタックなどを使い分けてダメージを与えていこう。




強破岩撃は意外と反撃されやすいので、乱用は避けること




裏回り小ジャンプCはかなり怪しい。これは逆ガードだ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 合気投げ | →+C |
| 頭突殺 | ↘+C |
| **特殊技** | |
| 落撃双拳 | →+A |
| 発頸裏拳 | A+B |
| **必殺技** | |
| 氣雷砲・前方 | ↓↘→+A |
| 氣雷砲・対空 | →↓↘+A |
| 破岩撃（弱・強★） | ←ため→BorC |
| 超太鼓腹打ち | ↓ため↑+A |
| 満腹滞空<br>超太鼓腹打ち（上昇中）〜A連打 | |
| 超反動満腹砲丸 | →↘↓↙←+B |
| **超必殺技** | |
| 爆雷砲 | ↙ため↓→+BC |
| **潜在能力** | |
| 天地崩落無尽砲 | →↘↓↙←+C |

## キャラ性能評価

| スピード | リーチ | 攻撃力 | 総合 | 使いやすさ |
|---|---|---|---|---|
| C | E | C | C | D |

連続技がヘボい。しゃがみA連打は少し難しいわりに報われないような気がする。リーチも短い。牽制に出せる技は、スキの大きいダッシュ遠距離立ちCぐらい。でも、→+ABは[illegible]。この技[illegible]の避け性能は尋常じゃないです。[illegible]使いなら忘れずに使うこと。

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | × | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ○/○/○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | ×／× | | |
| A+B | ○ | | |

## 対人戦攻略



接近時はしゃがみAからの連係と小ジャンプCで攻めよう

ジャンプ攻撃を中心に攻める場合は、着地後すぐ、またはしゃがみAを1~2発当ててから再び小ジャンプC攻撃で跳び込むといい。ダッシュ直後の小ジャンプをうまく使い、裏回りも狙っていこう。

普通サイズで横幅の広いキャラ（テリー、ヒガシ、ダックなど）には裏回りC攻撃を狙いやすく、繰り返し裏に回り続けることも可能。

地上技で固めていく場合は、しゃがみA連打orしゃがみB、↓B、↘C。しゃがみA連打から立ちA、C。しゃがみC攻撃（3発目）。これらをキャンセルして必殺技を出していく連係が有効。立ちA、Cは、つなぎのタイミングを遅らせて連続ガードにならないようにするのもいい。

キャンセルで出す必殺技は、氣雷砲・前方&対空、弱破岩撃、超太鼓腹打ちといったところ。立ちA、Cがヒットしている時は弱破岩撃につないで連続技にしよう。

前方は安定志向。間合いが近いとガード後にリーチの長い技で反撃されるので注意。

対空の方は、相手がガードしてくれれば、ダッシュ小ジャンプC攻撃や、ちょっと待って弱破岩撃（空振り）→しゃがみAなどで攻め込める。ただし、相手がこちらを攻撃してくると相討ち、もしくは一方的に食らってしまうので乱用は禁物。特に、小さいキャラには使わない方がいい。

連係としての弱破岩撃は、遅めキャンセルで出して相手が動こうとしたところをつぶしていこう。超太鼓腹打ちも遅めキャンセルから出すべし。相手がジャンプしたり、しゃがみC攻撃などを出したりすればバッチリヒットするぞ。

落撃双拳（中段攻撃）も忘れずに。たまにジャンプC攻撃から着地で出してみよう。

守りの面では、➡+AB同時押しのフェイント破岩撃がなかなか使える。非常に優れた避け性能を持っているのだ。跳び込み攻撃をかわして投げを狙う他、突進技（クラックシュートや箭疾歩など）を回避したあと、スキに連続技を決めることもできるぞ。

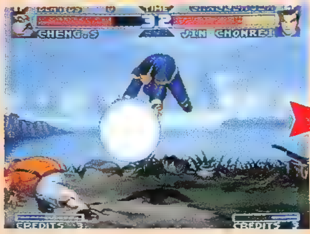
最後に。投げたあと、すぐに氣雷砲・対空を出すと、うまく起き上がりに重ねることができる。覚えておこう。



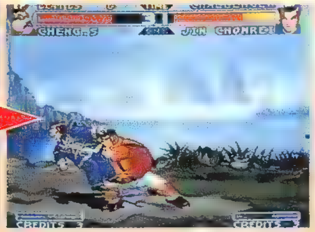
足をバタつかせるしゃがみCをガードさせて反撃を誘い…



3発目→遅めキャンセル弱破岩撃でつぶしてやろう



➡+ABの避け性能を利用して、跳び込み攻撃を回避…



相手が着地したところを投げる。まともな対空技はナシ

## コンビネーション&連続技

連続技に使うのは、立ちA、Cのコンビネーション。

**●しゃがみA×1~5→遠距離立ちA、C→キャンセル弱破岩撃**

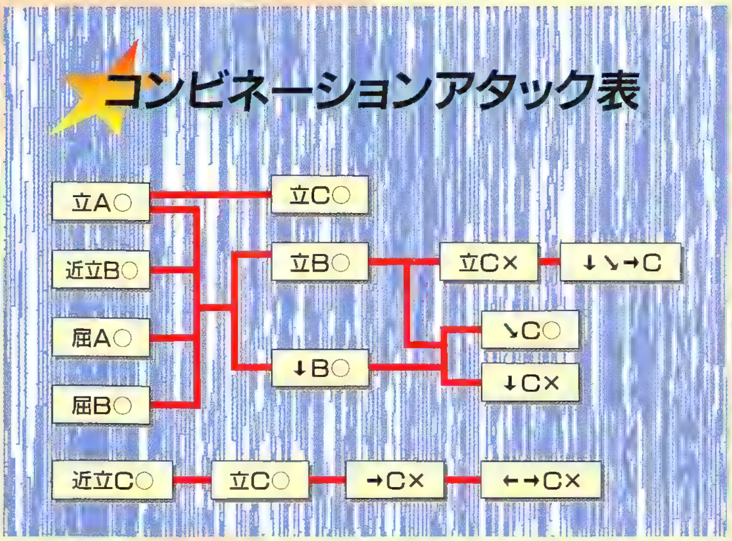
こんな感じでつなぐことが可能。しゃがみAを連続で決めるのと同じタイミングでボタンを押せば、遠距離立ちAにつなぐことができるのだ。

ダウンを奪いたいなら、しゃがみA連発から↓B、↘Cとつなごう。ダメージは小さいが、起き上がりを攻めることができるぞ。

まあ、しゃがみAを連続で決めるのは結構難しく、いきなり立ちA、Cからはじめた方が安定するけどね。

立ちorしゃがみA、B、C、↓↘➡+Cという、ちょっと変わったコンビネーションもある。しゃがみA連発からでもつながるが、Bのリーチが短いので、2~3発が限度。

最後の↓↘➡+Cは、ダウンした相手への追い討ちで、すべて決まればそれなりのダメージになる。ただし、ダウン回避されると、よけられたうえに反撃されるので注意。





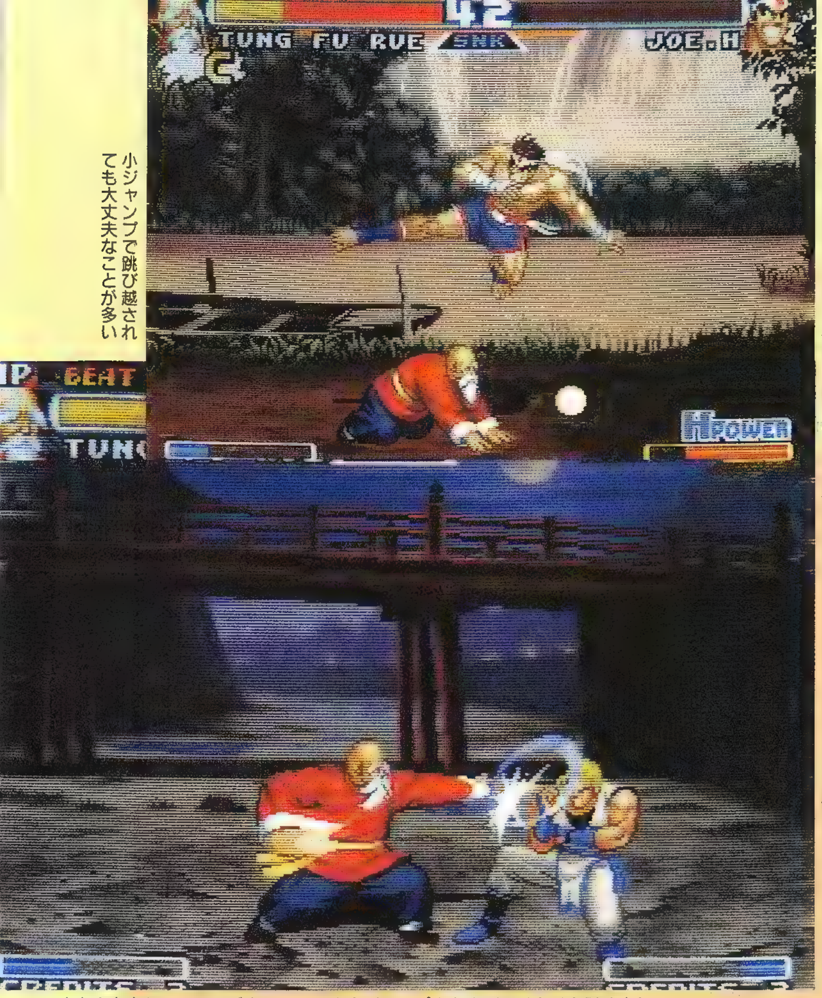

しゃがみAをタイミングよく連打。慣れないと難しいかも



さらに遠距離立ちA、Cのコンビネーションにつなげて…



キャンセル弱破岩撃でしめる。減りそうだが実はイマイチ




小ジャンプで跳び越されても大丈夫なことが多い

立ちAを中心に、コンビネーションや小ジャンプCを混ぜてチクチク固めよう

# 短いリーチをどう補うか…いい対空技もないしのぅ…



## タン・フー・ルー

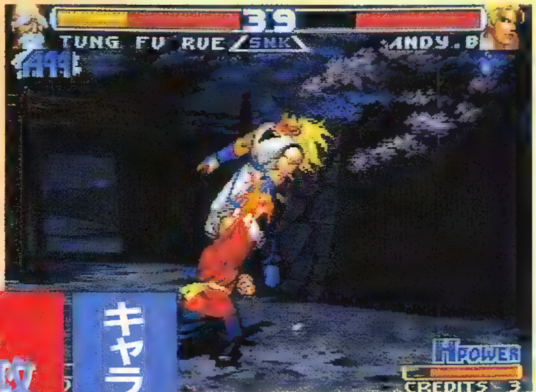
攻略／モリスケ

### 対人戦基本戦法

通常技は全体的にリーチが短めだが、その中で使えるものは遠距離立ちAとしゃがみC。立ちAは見た目よりも少し長くてスキが小さいので、チクチク先端を当てて牽制しよう。スキのほとんどないA、↓B、↘Cにつなげて相手を固めるのもよい。しゃがみCはリーチのある下段技で、ここからキャンセルで弱箭疾歩や大衝波を出していく。下段なので跳び込まれることもあるが、姿勢がかなり低くなるので跳び込み攻撃が空振りすることが多く、意外にオトク。

相手に跳び込まれた時は、コマンド技の右降龍で迎撃する。烈千脚も早めに出せれば通用するが、小ジャンプがメインなゲームなので反応が遅れてしまい、地上でガードされてしまうことが多い。早めに出しすぎると相討ちになるが、この場合、画面端でのみ烈千脚で拾うことができる。

・遠距離ではリーチのある大衝波と対空になる怒顔砲をバレないように使い分ける。大衝波は飛び道具を貫通するので非常に有効ではあるが、完全に読まれると跳び込まれてしまうので出す時は慎重に。怒顔砲がヒット、もしくはガードされた時は、着地に大衝波を置いておくといい。相手が再び跳び込んでくるようならほとんどの場合ヒットする。間合いや高さの関係でハズれることもあるが、心配なら怒顔砲を2連発だ。




対空技は↘+Aが使いやすい。早めに出せば相討ち以上にはなるぞ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| 衝波 | →+C |
| **特殊技** | |
| 右降龍 | ↘+A |
| **必殺技** | |
| 怒顔砲 | ↓↘→+A |
| 大衝波 | ↙ため→+C |
| 箭疾歩 | ↓↙←+AorC |
| 烈千脚★ | →↓↘+B |
| **超必殺技** | |
| 旋風剛拳 | →↘↓↑+BC |
| **潜在能力** | |
| 撃放 | →←↙↓↘+C（ため押し） |

### キャラ性能評価

| 項目 | 評価 |
|---|---|
| 攻撃力 | D |
| リーチ | E |
| スピード | C |
| 使いやすさ | B |
| 総合 | C |

連続技につなげられるコンビネーションがあるにはあるんだけど、2段目の蹴りが短すぎて届かないことが多い。これにより一気にダメージを与えることができないのだ。スキの小さい箭疾歩で攻めつつ、判定の強めなジャンプCに頼るべし。強力な対空技が無いのもツライ。

### キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ○ | ○ | ○／○ |
| [illegible] | ○ | × | × |
| [illegible] | ○ | ○ | ○ |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | — | — | — |
| [illegible] | | ○ | |

# 対人戦攻略



続けて立ちAを出せば連続ガードになるのだ

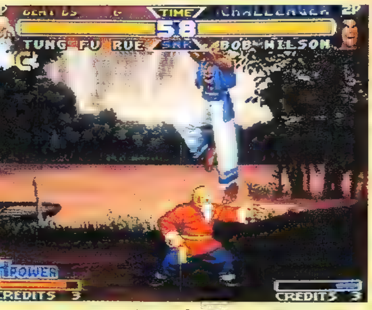
最後が浮かせ技になっているA、↓B、↘Cというコンビネーション、実はガードされても相手よりも先に動けるので、前述した通り立ちAで牽制している時にガンガン出して構わない。最後の↘Cをガードさせたあとに、再び立ちAを出すと連続ガードになるので固められるが、微妙に間合いが離れていくので永久固めにはならない。相手のゲージも増えていくのでブレイクショットで返されるし。とはいえ、↘Cからしゃがみ Cにつなげたり、小ジャンプで跳び込むようにすれば返されにくい強力な連係となる。

A、↓B、↘Cをガードさせたあとは、こちらの方が先に動けるようになる



遠距離から接近戦に持ち込みたい場合に使うのが、移動距離の長い強前疾歩だ。画面の端から端ぐらいまで離れていても届き、弱と同様先端部をガードさせれば反撃は受けない。移動速度も速く、判定も強いので一方的につぶされることは少ないが、別ラインに回避されると連続技を決められるので注意が必要。この接近方法以外では、ダッシュ中↘Aで出せるスベリパンチが使えるゾ。このスベリパンチは強前疾歩とは違い、別ラインに回避されても反撃は受けず、跳び込まれても相手の背後を取れるという利点がある。タンは跳び込むことが多いので、たまに使ってみると効果的だぞ。

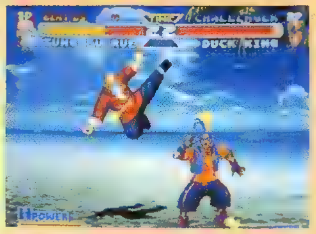
接近できたら、間合いを把握しながら小ジャンプCで跳び込むべし。スキの小さい技をガードさせた直後が、迎撃されにくくオススメだ。小ジャンプCは出が早く判定が強いので、おもむろに跳び込みまくるだけでも強い。ただし、垂直ジャンプCは上方向に強い攻撃が出てしまうので、できるだけ斜めジャンプで跳び込もう。跳び込みをガードされた時は、相手のゲージがたまっていないなら、ガードされても先に動けるA、↓B、↘Cなどで固めるといい。相手に↘Cがヒットしているようなら、反応して烈千脚を出すべし。



ジャンプやライン移動で回避されても反撃されないのが利点



とにかく使える小ジャンプC。下への判定も強いうえ、空中戦にも強い。頼れる技だ



ただし、垂直ジャンプだと違う技が出てしまう。これはイマイチなので注意

# コンビネーション&連続技

昔の衝波が見られる↘A、C、→Cというコンビネーションがある。最後の衝波はキャンセルがかかるので、画面中央なら弱前疾歩、画面端なら烈千脚が連続技になるゾ。相手に当てず、空振りで衝波まで出す使い方もあるが、見た目以上にリーチが短いのでそれほど使えない。

**●A、B、→C、←C→キャンセル強前疾歩or撃放**

基本的な連続技ではあるが、かなり接近していないと2段目の立ち蹴りが空振りしてしまうため、決まらなくなってしまう。撃放につなぐと威力は高いが、これも間合いが離れてしまうと最後まで決まらず、威力が低くなってしまう。

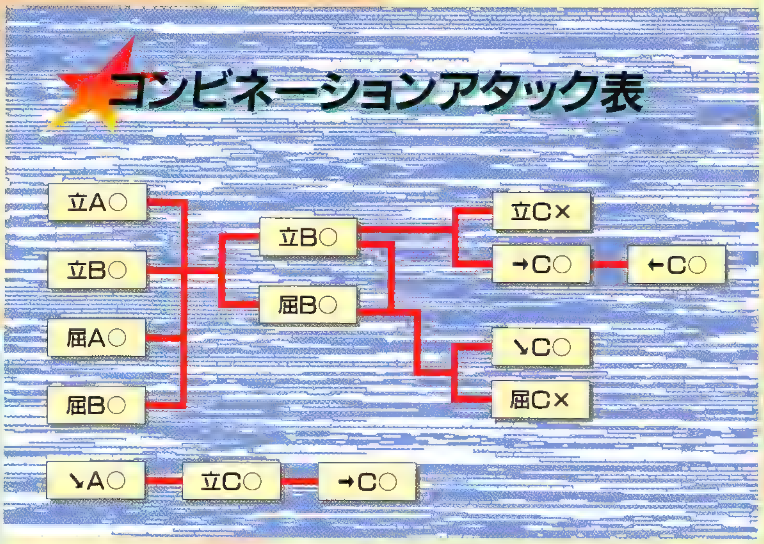
**●A、↓B、↘C→キャンセル烈千脚**

最初の連続技よりも威力は落ちるが、2段目の立ち蹴りをしゃがみ蹴りに変えることでリーチが長くなるので決めやすくなっている。最後の烈千脚はキャンセルだが、早すぎるとヒットしない場合があるので少し遅らせて出すべし。

**●A、B→キャンセル旋風剛拳**

旋風剛拳を連続技に組み込むには、間合いの離れない小技からのみ。密着でないと決まらないが、ヒット数が多く威力も高いのでスキあらば狙ってみよう。

## コンビネーションアタック表




コンビネーション2発目は短いので、ほぼ密着からでないと当たらないぞ





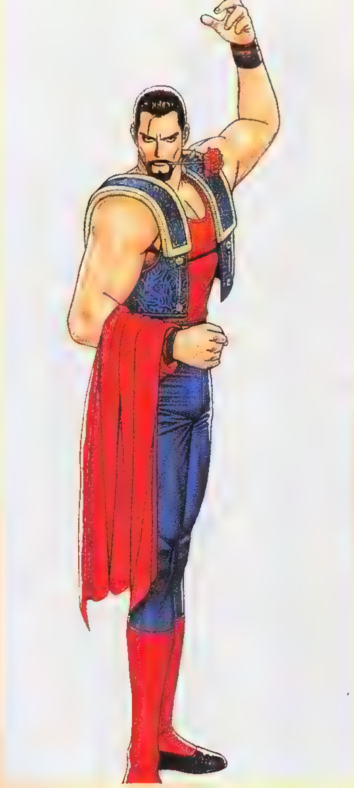
キャンセル旋風剛拳。根元は出が早く、弱攻撃からでも連続に



キッチリ全段ヒットする。ダメージもなかなかのものだ

# ローレンス・ブラッド

攻略／ジェイケイ



## リーチの長い対ライン攻撃とブラッディカッターが要か!?

### 対人戦基本戦法

攻めの要は、ブラッディアクセル～ブラッディカッター（以降、全技名のブラッディは省略）。判定が強いうえ、低めの打点で当てればガードされても攻め込めるのだ。

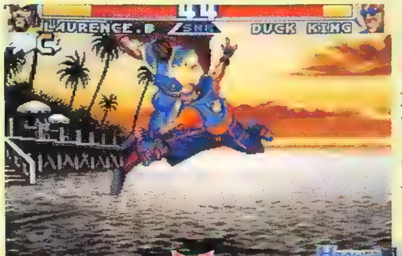
アクセルは出はじめに無敵時間があるので、相手の連係に割り込んだり、やや遠めからのジャンプ攻撃を回避しつつ攻めに転じることもできる。

ライン移動～対ライン攻撃で返される危険性があるものの、対ライン攻撃のリーチがそこそこある（手前での立ちはかなり長い）ので、乱用しない限りは大丈夫。対ライン攻撃が全然届かないような遠距離では多用しない方がよい。

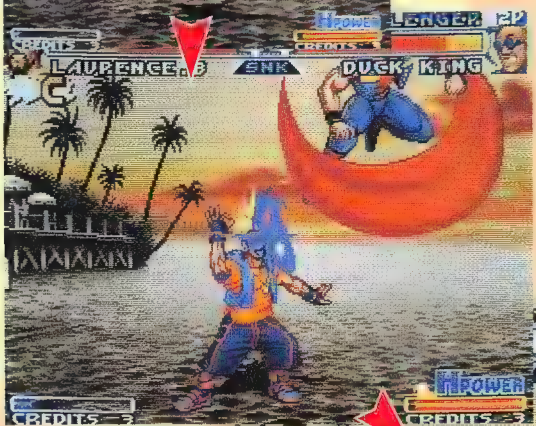
カッターからの攻め方だが、裏回りでガードさせたあと、しゃがみB、B、→C、←Cに連係させるのが強い。投げられにくく、相手がへたに割り込もうとすればヒットする。

しかも、裏回りカッターからギリギリ連続ガードにならないタイミングで攻撃すると、普通にガードしても防げないのだ。狙って成功させるのは難しいが、慣れればたまにはできるレベルではあるぞ。

コンビネーションをガードされたら、→C→キャンセルアクセル～裏回りカッターに連係させるといい。ライン移動で回避されても、→C（強攻撃）キャンセルなら自分の方が先に動けるようになる。すぐに対ライン攻撃→キャンセルアクセルを出して固め続けてやるべし（ライン移動の速い崇秀などにはダメ）。



出はじめに無敵時間アリ。少し引きつければ簡単に抜けられる



抜けたあと下降中にカッターを出せば裏回りで当たるぞ



カッターをガードされても全然OK。使える技だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **投げ技** | |
| マタドールスラッシュ | →+C |
| マタドールバスター | （空中で）↙or↓or↘+C |
| **特殊技** | |
| ヒートサーベル | ←+A |
| エリアルサーベル | （空中で）↙or↓or↘+A |
| オーレイ | A+B |
| トルネードキック | →+B |
| **必殺技** | |
| ブラッディスピン（弱・強★） | ←ため→+AorC |
| ブラッディアクセル | ↓↘→+C |
| ブラッディシューター | B.アクセル～↓↙←+AorBorC |
| ブラッディカッター | B.アクセル～AorBorC |
| ブラッディプレス | B.アクセル～相手の近くで←or→+C |
| ブラッディサーベル | ↓↘→+A（×3） |
| **超必殺技** | |
| ブラッディフラッシュ | ↘←↙↓↘→↙+BC |
| ファイナルデスブラッディ | ↓↘→↘↓↙←+C |

## キャラ性能評価

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | B |
| リーチ | A |
| スピード | C |
| 使いやすさ | D |
| 総合 | B |

リーチの長い技はあるが、スキが大きくあまり振れないのが実際のところ。相手の技のスキに入れるぐらいに止めておき、カッターを中心に攻めていく方がいい。カッターからの逆ガード技はアリ。カッターを[illegible]め対空技で返しやすい舞やキムは攻めにくいかな。でも強いよ。

## キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | × |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| →A | × | | |
| →B | ○ | | |

Real Bout SPECIAL®

# 対人戦攻略

固めていく際、カッターだけではワンパターンになるので、小ジャンプC攻撃や、空中振り向きB→C（空中2回出し）も混ぜていこう。前方小ジャンプC攻撃は接近手段として使うこともできるぞ。

ジャンプC攻撃やしゃがみ（立ち）Bをガードさせたあと、小ジャンプC or 空中振り向きB→Cといった連係を、コンビネーション→キャンセルアクセルや、ジャンプC攻撃から着地と同時にアクセルと組み合わせて使えば、対応されにくくなるぞ。裏回りアクセル後は、垂直小ジャンプC攻撃がいい感じだ。

接近時は、たまに小ジャンプC攻撃を使っていくといい





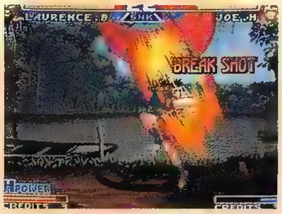
根元部分が超強い。コマンドも簡単なので頼るしかない感じでガード方向を迷わすことが可能。

強スピンを決めたあとは硬直が解けた直後にライン移動。相手とタテに並び、前後微調節でガード方向を迷わせたあと、対ライン攻撃→キャンセル必殺技を狙っていこう。

必殺技だが、背の高い相手にはアクセルが安定。対ライン攻撃ヒット時は昇りカッターが連続技になるし、ガードされても裏回りカッターから攻め込めるからだ。普通のキャラには、サーベルでダメージを与えるか、アクセル〜裏回りカッターで攻め続ける。

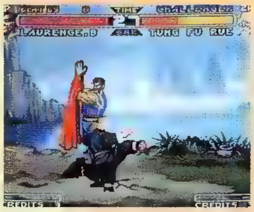
・守りの面では、ブレイクショット強スピンが異常なほど強い。相手に攻められた時はもちろん、自分が攻めている時、一旦攻撃を止めてブレイクショットを狙うのも手だ。

相手のブレイクショットは、キャンセルアクセルで対処可能（崇雷やマリーには×）。同じタイミングでブレイクショットを出す相手に対しては狙ってみるのもいい。偶然、そうなることも結構あるけど。



上昇系の技も、早めにカッターを出せばつぶすことができる

オーレィは、相手が近めから跳び込んできた時に使うといい。キャラ同士が重なってしまうと投げが入らないらしく、C攻撃が暴発したところを投げれることが多いのだ。



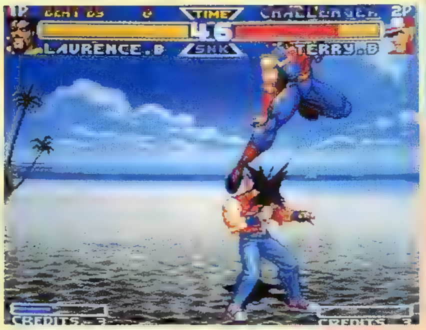
重なると投げを入力しても近距離立ちCが出るだけなのだ

また、クラックシュート、黄金のカカト、レッグトマホークなどの突進技や、裏回りブラッディカッターなどを避けたあと、硬直に→C、→↘↓↙←Cで反撃することも可能。相手が裏に回っても、相手方向に入力すれば相手側に出てくれるぞ。

注意点を。無敵技を持っている相手には、裏回りカッターをガードさせたあと、ガードで様子見 or バックステップという選択肢も混ぜること。

相手を転ばせたら、積極的に起き上がりを攻めていこう。

カッターのあとはダッシュジャンプ空中振り向きB→Cを狙うといい。うまく間合いを調節すると、



このあと裏側に着地するが、ガード方向は表なのだ

# コンビネーション&連続技

最も多用するのは、連続技に使う4段のコンビネーションアタック。

●B、B、→C、←C→キャンセル強ブラッディスピン




2発目が入れば残りは確定。→Cのラインずらしから…



←Cで引き戻す。これをキャンセルすれば…



フラッシュ、強スピンのほか、サーベルやシューターも入るぞ

これがローレンスの基本連続技だ。1発目は、近い時はしゃがみ、遠い時は（ダッシュから）立ちで出そう。立ちA、A始動にすればかなり遠くても決めることができるが、大型キャラ以外にはしゃがまれると当たらないので注意。

強スピンのためは、→Cまでを早めに入力し、すぐに←に入れれば充分間に合う。

最後の必殺技をフラッシュに代えることも可能。コマンド入力が少々難しいのだが、↘のあと←↙↓↘→↙というようにいくつかに分けるか、←↙↓↘→×2〜↙と素早く入力すると出しやすいだろう。いずれにしても、←Cまでは早めに入力し、そのあと落ち着いて入力するようにしよう。

しゃがみB、↓B、↓Cも使い方によっては有効。3発目のスライディングは、技の戻り際が投げ以外に対して無敵になっているのだ。

## コンビネーションアタック表

- 立A○ / 屈A○ / 立B○ / 屈B○ → 立C○/○
- 立A○ / 屈A○ / 立B○ / 屈B○ → 立A○ → 立C× / →C○ → ←C○ / ↓C×
- 立A○ / 屈A○ / 立B○ / 屈B○ → 立B○ → 立C× / →C○ → ←C○ / ↓C×
- 立A○ / 屈A○ / 立B○ / 屈B○ → ↓B○ → ↓C×
- 近立C○ → 立C○ → 立C○ → 立C○ → →C×
- A+B → →C× → →↘↓C×



# ヴォルフガング・クラウザー

攻略／モリスケ

## 相手のダウン回避を読んでギガティックサイクロンを狙え！

### 対人戦基本戦法




ただでさえ長い遠距離だが、ダッシュから出すとさらに射程距離アップ

通常技のリーチが長いので、中間距離で牽制しつつ、こちらから跳び込んだりレッグトマホークで突っ込もう。ブリッツボールは上下段ともスキが大きいため、牽制に撃つと跳び込まれてしまうので厳禁。

牽制に使う通常技は立ちBや立ちCで、立ちCはダッシュから出すとすべりつつ攻撃するため、多少ではあるがリーチが伸びる。ただ、出るのが少し遅いので跳び込まれないよう相手の動きを読むべし。

レッグトマホークは相手に食い込まない限り反撃を受けず、上方向にも攻撃判定がついているので、跳び込んできた相手を迎撃することもできるスグレモノ。ただし、読まれて別ラインへ避けられると連続技の的になってしまうので、適当に出すのは非常に危険。また、間合いの広いコマンド投げを持っている双角や山崎などにガードされるとほぼ確実に投げられてしまうので、これらのキャラと闘う時は少し控えた方がいい。

これらの技で攻めている時はいいのだが、逆に攻め込まれた時は無敵技がないので切り返すのが難しい。跳び込みはフェニックスルーで当て身できるが、入力してから発生するまでに時間がかかるので、起き上がり時にリバーサルで出してもつぶされてしまう。ある程度先読みしていないと当て身するのは難しいゾ。




こうなってしまうと鬼門陣が確定。必殺技の投げを持つ相手には多用しないこと




ある程度先読みしておき、読みが当たったら出す、という使い方がメインになる

## 技コマンド表

**投げ技**

- ニースマッシャー　→+C
- カイザーB.プレス　空中で↓+C
- デスハンマー　→+BC
- ダイビングエルボー（相手ダウン時）↓+C

**必殺技**

- ブリッツボール・上段　↓↙←+A
- ブリッツボール・下段　↓↙←+C
- レッグトマホーク★　↓↘→+B
- フェニックスルー　←↙↓↘→+C
- デンジャラススルー　←↙↓↘→+A
- リフトアッププロー　→↘↓↙←+B

**超必殺技**

- カイザーウェイブ　←ため↗+BC
- カイザーウェイブLv2　カイザーウェイブ～（ため／1秒）
- カイザーウェイブLv3　カイザーウェイブ～（ため／2秒）

**潜在能力**

- ギガティックサイクロン　→↘↓↙←→↘↓+C
- アンリミテッドデザイアー　→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
- アンリミテッドデザイアー2　→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC

## キャラ性能評価

- 攻撃力　B
- リーチ　B
- スピード　D
- 総合　B
- 使いやすさ　C

レッグトマホークからの2択だけ。うまくツボにはまれば強いんだけど。フェニックスルーしか対空がないので、振り向きジャンプや小ジャンプで跳び込まれまくるとかなりピンチ。とはいえ、潜在のコマンド投げは強いし、隠し潜在も連続技に組み込めるので一発の威力はデカイ。

## キャンセル表

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直大ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め大ジャンプ | — | — | — |
| [illegible] | × | | |

## 対人戦攻略

足元を攻撃する立ちBで牽制する時は、コンビネーションをB、Bで止めて跳び込んだり、下段の↓Cまで出し切るといい。キャンセルでブリッツボールを撃つのは跳び込まれる可能性が高いのでやめておくのが無難。

小ジャンプC攻撃で跳び込んだ時は、A、Cキャンセル必殺技や、下段の↓B始動コンビネーションで攻めたてよう。ただ、A、Cで止めるとスキに攻撃されてしまうので、必ずキャンセルで必殺技を出すように。また、多用しなければ中段のデスハンマーも見切られにくいゾ。

レッグトマホークや↓B、B、Cでダウンさせた時は、素早く別ラインに移動して起き上がりに2択を仕かける。

対ラインC攻撃がヒットしたなら、相手のいる方向を確認してレッグトマホークを入力。反応が早ければ、見てからでも連続技にすることができる。対ラインC攻撃をガードされた時にレッグトマホークを出すと、間合いが近いために投げられてしまうので、垂直小ジャンプで跳び込んだり、ブリッツボール下段を出してカバーしよう。

また、対ラインC攻撃を出さずに起き上がった直後の相手にDで戻ってコマンド投げ、という連係も意外に有効。間合いが狭くて決めにくいリフトアップブローなども狙えるのだ。もちろんギガティックサイクロンがベスト。

相手が起き攻めを嫌がってダウン回避すると読んだ時は、ダッシュしながら別ラインへ移動し、転がってくる相手にデンジャラススルーやギガティックサイクロンを決めよう。ただ、リフトアップブローだけは決まらない。この連係は、レッグトマホークかA、B、↘Cでダウンさせた時に狙うといい。A、B、Cなどはスキがあるので投げが間に合わないのだ。

カイザーウェイブが出せる状態になったらB、Bなどのコンビネーションにキャンセルをかけてバリバリ発射するべし。別ラインに逃げられない限り反撃は受けないので、適当に出すよりはキャンセルでいこう。押しっぱなしでためてもいいが、別ラインから攻撃されてしまうので、ためると見せかけて放出するべし。



レッグトマホークなどでダウンさせたあとは、別ラインから起き上がりを攻めるべし

すぐにダッシュしてライン移動、そして2択。ガードされるまで繰り返していけるぞ



ダウン回避を読んだら、早めにライン移動して相手を待ち受け…

転がり終わる直前に必殺技投げ。なぜか連続技扱いになる

## コンビネーション&連続技

C、C、↓↘→（真下長めに）+Cでアッパー後に連続してパンチを繰り出すコンビネーションが出せる。多段ヒットするので気持ちイイ。苦手な人は↓から右方向に一回転させてみよう。

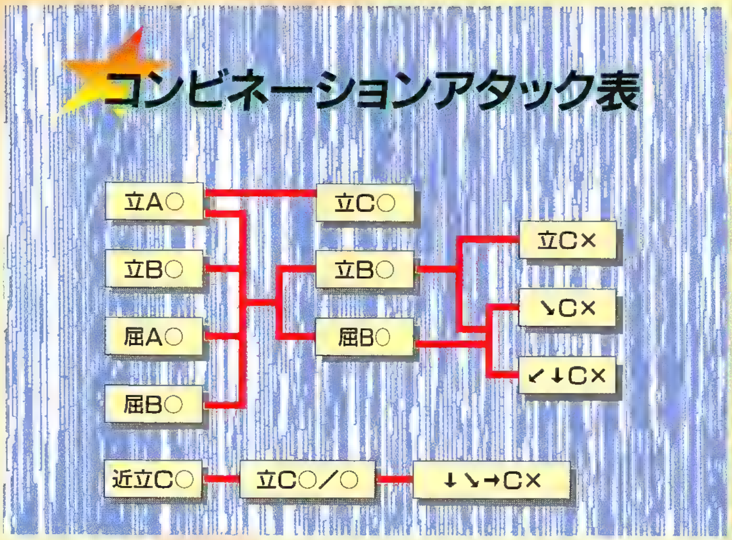
**●A、C→キャンセルレッグトマホークor下段ブリッツボールorアンリミテッドデザイアー2**

ダウンが奪えて起き攻めもできるレッグトマホークにつなげたいところだが、体の大きいキャラ以外は、しゃがまれるとレッグトマホークがつながらなくなってしまう。そこで、相手の状態を見極め、しゃがんでいるならブリッツボール下段を決めるべし。ダウンを奪えないのがいやならA、Cにつなげず、威力は並だがダウンを奪えて起き攻めも狙える↓B、B、Cを決めるといい。

潜在能力が出せる状態ならアンリミテッドデザイアー2につなげる。破壊力バツグンなので、失敗しないようにボタンを押す順番を覚えるべし。

**●アンリミテッドデザイアー1(7発止め)→A、C→キャンセルレッグトマホーク**

アンリミテッドデザイアー1を7発で止め、タイミングよくA、Cを出すと連続ヒットするので、キャンセルレッグトマホークまでつながるのだ。最後まで出しきるより、若干ではあるが威力は上。ただ、タイミングはシビア、しゃがまれるとレッグトマホークがつながらない、というように決める条件は厳しい。






隠し潜在能力は連続技用。キャンセルで出せば大抵つながる

最後まで決めずに、7発目のAで止めた方がお得

そのあと、立ちAからの連続技がつながるからだ



# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

™

©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野

| SNK | RPG | 容量不明 |
|---|---|---|
| MVS | — | — |
| カセット | — | — |
| CD | 3月28日発売予定 | 6,800円 |

## いよいよ発売間近!! 今月は両章の序盤部分をMAPつきで攻略していくぞ！

待ちに待ったサムライRPGの発売日も、ようやく秒読み段階に突入!! いよいよだぜぇ～！ そんなわけで今回は、【邪天降臨之章（じゃてんこうりんのしょう）】と【妖花慟哭之章（ようかどうこくのしょう）】の序盤部分を町&ダンジョンMAPつきで攻略していくぞ！

## さあ冒険の旅に出よう！

### 基本操作

まずは基本的な操作方法を説明しよう。

| | |
|---|---|
| レバー | キャラの移動や画面中のカーソルの移動、コマンドの選択 |
| Aボタン | コマンドの決定や情報の収集。その他、人に話しかけたり、宝箱の中身を調べたりする便利ボタン |
| Bボタン | コマンドなどのキャンセル |
| Cボタン | 押しながらレバーを入れるとその方向にダッシュする |
| Dボタン | メニュー画面を呼び出す（戦闘中orイベント中以外） |

### ゲームスタート

いよいよゲームスタートだ。
まずはタイトル画面で「GAME START」を選んで、主人公を決めよう。
主人公が決まったら【邪天降臨之章】か【妖花慟哭之章】のうち、どちらかを選択する。最後に奥義入力方法を決めよう。次の2種類があるぞ。

【格闘コマンド】
格ゲーのように、レバー入力+ボタンで奥義を入力する。

【技名セレクト】
ごく普通のRPGの要領で、技名を選択して入力する。
以上でOK！ さあ、スタートだ！



主人公はこの6人中から選択。幻十郎だと一人旅になるよ



章や奥義入力方法を変えたければ「いいえ」で戻れるぞ

### メニュー画面の見方

戦闘やイベント中以外でDボタンを押すと、メニュー画面が出る。
旅の途中では、常にこれらのメニュー画面を気にかけて、持ち物やキャラの状態を確認するようにしよう。

❶ステータス：キャラの現在のレベル、体力&気力／最大値などの表示
❷コマンド：メニュー画面で使えるコマンド表示
❸金：現在の所持金




### メニュー画面のコマンドについて

| | |
|---|---|
| 【状態】 | 選択したキャラの現在の状態が分かる |
| 【道具】 | 現在持っているアイテムを使うことができる。まずアイテムを選択し、誰に使うかをAボタンで順に決めていく |
| 【奥義】 | 現在持っている奥義を使うことができる。まず奥義を選択し、誰に使うかをAボタンで順に決めていく |
| 【装備】 | キャラに防具や武具を装備させることができる。まずキャラを選び、装備したい箇所、装備したい装備品を順にAボタンで決めていく |
| 【設定】 | 「宝物一覧」で宝物を確認でき、「各種設定」で会話速度、戦闘速度、奥義入力方式を変更できる |


武具は持っていても、装備しなければ意味ナシ！

※画面、アイテム等のデータは開発中のものです。

# 戦闘システム紹介

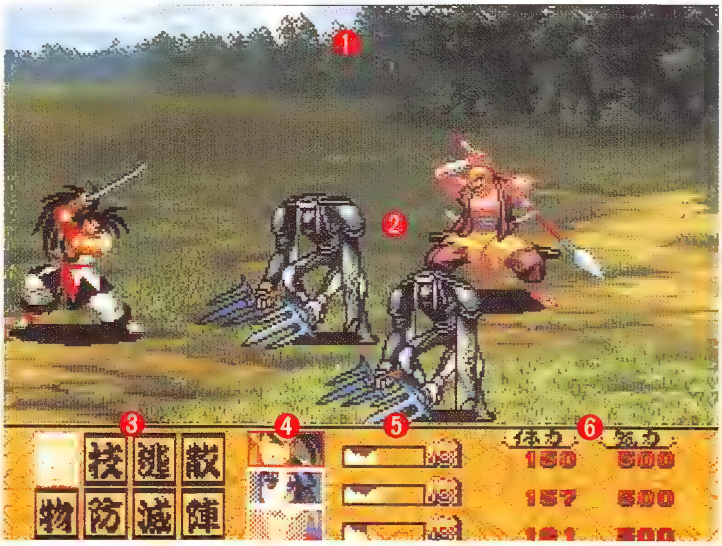
長い旅の中でサムライたちは多くの敵と闘うこととなる。ここでは戦闘時の基本操作や行動アイコンの説明、はたまた初期奥義、成長奥義、その他のシステムまで、"戦闘"に関係することをまとめてみたぞ。

## 戦闘時の基本操作

| |
|---|
| レバー：画面上のカーソルの移動。コマンドなどの選択 |
| Aボタン：コマンドの決定。「鍔競り合い」時の連打に使用 |
| Bボタン：コマンドなどのキャンセル |
| Cボタン：「怒り溜め」をおこなう。ボタンを押す時間を長くすれば、それだけゲージを多くためられる。 |
| Dボタン：コマンドなどのキャンセル |

## 戦闘画面の見方

❶戦闘中のメッセージ表示
❷戦闘画面グラフィック表示
❸行動アイコン：戦闘時に使えるコマンド表示
❹ウエイトタイマー：キャラの顔がはっきり表示されたら攻撃が可能
❺怒りゲージ：満タンになると攻撃力が上がる
❻体力、気力状態：体力がなくなると戦闘不能になり、気力がなくなると奥義が出せなくなる




## 行動アイコンについて

| | |
|---|---|
| 斬 | 通常攻撃 |
| 技 | 奥義で攻撃（気力を消費する） |
| 逃 | 自分たちが逃げる（敵にまわり込まれて逃げられない時もある） |
| 散 | 敵を逃がしてやる（逆に襲ってくる敵もいる） |
| 物 | アイテムを使う |
| 防 | 攻撃せずに防御をおこなう |
| 滅 | 敵が全滅するまで通常攻撃を繰り返す（Bボタンでキャンセルできる） |
| 陣 | 自分たちの陣形を変更する |

## ステータス異常について

敵から特殊攻撃を受けると、ステータスに異常が起こる。ちなみに宿屋に泊まれば異常は回復するぞ（中には自然に回復するものもある）。

**戦闘不能** 体力がゼロになると闘えなくなるぞ

**毒** 戦闘中or歩いている時、じょじょに体力が減っていく

**放心** 頭が混乱して、味方に斬りかかったりするぞ！

**混乱**

**呪い** 体がシビレて、なにもできないよ〜 奥義が使えなくなる。こりゃヤバい

## 奥義について

主人公キャラとパーティキャラはスタート時からでも数種類の奥義を使うことができる。

奥義の修得は戦闘によるステータスアップや、修行場での修行によっておこなわれ、最終的には各キャラ平均10種類の奥義を持てるのだ。

また、修行場では「成長奥義」という強力な奥義を手に入れることもできるぞ。

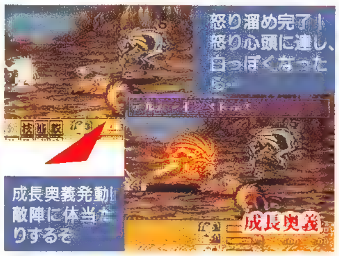


高段階の奥義だ。3発目の「燐」まではばっちり発動！

## 怒り溜め

「怒りゲージ」は敵から攻撃を受ける度にたまっていくが、攻撃順番がまわってきた時に行動アイコンを選択せずに、Cボタンを押し続けることでためることもできる。

ちなみに怒り溜めをすると、そのキャラの攻撃は1ターン分お休みになってしまう。



怒り溜め完了！ 怒り心頭に達し、白っぽくなった
成長奥義発動！ 敵陣に体当たりするぞ

## 鍔競り合い

バトル中に通常攻撃を仕かけると、敵と1対1の鍔競り合いになることがある。

鍔競り合いになったら、とにかくAボタンを連打！ 勝てば敵を攻撃できるが、連打回数が少ないと押し切られ、敵から攻撃を食らってしまう。格闘版同様、気合いで勝負だ！



敵とぶつかって刀が弾け合ったら、とにかくAボタン連打！

## 修行システム

奥義はバトルによるステータス上昇によって修得されるだけでなく、修行場で修行することによって、ステータス上昇前でも次の段階の奥義を修得することができる。

修行場は各地に用意されており、そこで用意された相手に勝利すると、奥義を手に入れることができるのだ。場所によっては「成長奥義」を手に入れることもできるぞ！

ちなみに「成長奥義」は修行場でしか修得できないので、ぜひ立ち寄ろう！


ここ富士だけでなく、カムイコタン、十兵衛屋敷、枯華院などでも修行可

## セーブ担当／黒子くん

さて、RPGには欠かせないデータセーブを仕切るのが、格闘版でお馴染みの黒子くん。彼に任せれば、データ2つのセーブがOK！

黒子はフィールドのあちこちにさりげなく登場！ まめにセーブがRPGの鉄則だぞ！


崖っぷちにもいる！ 話しかけてセーブしてもらおう

**キャラ選択のススメ①**
【覇王丸】主人公キャラ。すべてにおいてスタンダードで、奥義は直接攻撃をおこなうものが中心だ。攻撃力＝A／防御力・B／すばやさ・B／回復奥義の有無・×　※A＝優れている、B＝普通、C＝やや劣る（以下同）

# スタートイベント

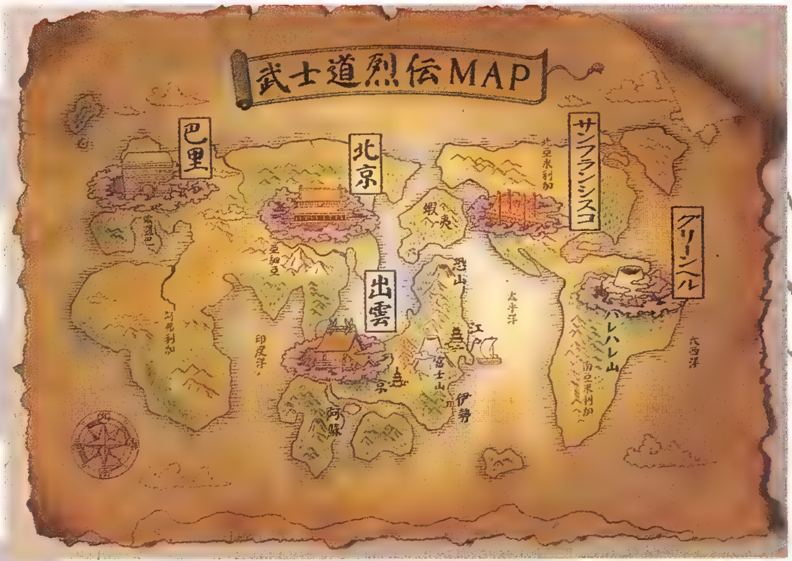
ここでは、両章のスタートイベントをキャラごとに紹介しよう。これを見れば、各キャラがどういったきさつで旅に出たのかが分かるぞ！

## 邪天降臨之章

プレイヤーは天草を追って、または十兵衛を訪ねて、各地から江戸に向かうのだ。

**●覇王丸・幻十郎／枯華院**
枯華院という古寺で、花諷院和狆を師として修行する2人の兄弟弟子の前に、突如天草が現れた。挑むべき強さを天草に見出した2人は、彼を追って旅立つ。

**●右京／老学者の庵**
最愛の女性のため〝究極の花〟を探す彼は、老学者からのヒントを元に魔界へ向かうべく、十兵衛を訪ねる。



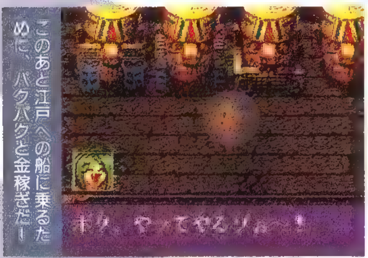
これが武士道烈伝の世界だ！　日本がかなりデカイ！



このあと覇王丸たと幻十郎と闘い、幻十郎だと天草と闘う

**●ガルフォード／月山**
服部半蔵のもとで修行中、半蔵の息子、真蔵の体が天草に乗っ取られてしまう。天草を追った師匠を助けようと、彼も月山を降りる。

**●チャムチャム／グリーンヘル（船使用）**
島の宝玉〝パレンケストーン〟を天草に奪われた彼女は、宝玉を護るという一族の掟に従って、この秘石を取り戻すため、パクパクとともに旅立つ。


このあと江戸への船に乗るために、パクパクと金稼ぎだー！

**●ナコルル／カムイコタン（船使用）**
ナコルルの江戸までの道のりは、他のキャラと比べるとちょっと厄介。
そんなわけで、彼女の江戸までの旅を順に追ってみよう。

### 1 父を探すため村を出る

父の帰りを持つナコルルとリムルルの元に、父とともに旅立ったママハハだけが戻ってきた。
ナコルルは父を探すため、村をあとにする。

### 2 「カムイの森」で父と死別

カムイの森に入ったナコルルは、森の奥で父を発見する。ここまでは簡単に辿り着けるが、このあと父を倒した熊と闘わなくてはいけないのだ！






天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

**STORY**
多くのキリシタンの血が流れた島原の乱から約100年。現世への怨念によりよみがえった天草四郎時貞は、日本各地に災厄をもたらし、平和な世を混乱に陥れた。
サムライたちは己の旅のいき着く先に、魔人天草の姿を感じとっていた。
そして物語がはじまる…。

**キャラ選択のススメ③**

【橘右京】主人公キャラ。スピード型で、素早い動きを活かして敵に連続で斬りつける攻撃が中心。攻撃力＝B／防御力＝B／すばやさ＝A／回復奥義の有無＝×

## 動物チェ〜ンジ

ナコルルの旅のお共はママハハだけではない。なんとシクルゥに変えることができるのだ！

カムイコタンの森で父と死別したあと村に戻ると、シクルゥが寝転んでご主人サマを待っている。ここでママハハかシクルゥのどちらを連れていくか選択できるのだ。

交代できる場所は、【邪天降臨之章】ではカムイコタン、伊勢、京都北町など４ヵ所。【妖花慟哭之章】では伊勢、京都北町など４ヵ所だ。

交代させると、当然使える奥義も変わってくるぞ。場合によって使い分けよう！



シクルゥを選んでも、各地の交代場でまたママハハに変えられるぞ




## BOSS カムイフム（属性／冷）

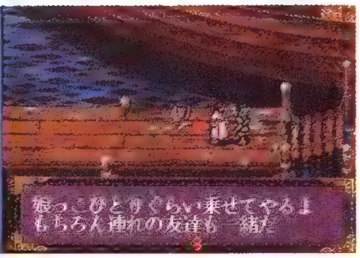
氷のブレスを吐いてくるが、たいしたことはないっていうか、通常攻撃4～5発で倒せるほど弱い。父の仇を打て！



必殺技は「氷牙」！ でもヤワ〜い

## 3 「カムイの港」から江戸へ

江戸の十兵衛に会え、という父の遺言通り、カムイの港へ向かい、船に乗って江戸へ向かおう。




武士道烈伝唯一の交通手段 船を使って江戸へ！

## 妖花慟哭之章

各プレイヤーは、花諷院和狆からの手紙で「出雲」へと旅立つ。

手紙の文面はキャラごとに違うので、紹介するぞ。

●**覇王丸**

「覇王丸殿。貴殿の修行の成果を試す良い機会あり。急ぎ出雲の国に来られたし！　和狆」

●**幻十郎**

「牙神幻十郎殿。至急出雲の国に来られたし！　貴殿との再会を楽しみに待つ。和狆」

●**ナコルル**

「ナコルル殿。出雲の国に大自然を乱す邪悪な企みあり。急ぎ来られたし！　和狆」

●**右京**

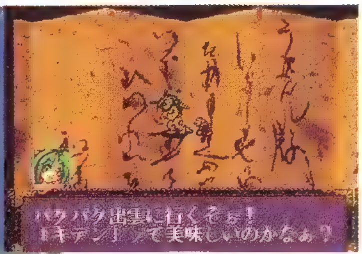
「橘右京殿。出雲の国に魔界の動きあり。至急来られたし！　和狆」

●**ガルフォード**

「ガルフォード殿。出雲の国に邪悪な動きあり。貴殿の助力を乞う。至急来られたし！　和狆」

●**チャムチャム**

「Ｄｅａｒチャムチャム殿。貴殿とまたバナナンを食べたくなりました。出雲という国に急いで来てね！　ｆｒｏｍ和狆のおじいちゃん」



とりあえず出雲へ。全キャラ共通っス



羅将神（らしょうじん）ミヅキ

## STORY

サムライたちの元に、花諷院和狆から一通の手紙が届いた。出雲に向かったサムライたちは、そこで太平の世を崩壊させんとする魔界の巫女、羅将神ミヅキの復活を知る。

残虐な魔物を操り、世界を魔界に変えて征服しようとするミヅキの陰謀を阻止するため、サムライたちは魔界へ向かった。

**キャラ選択のススメ④**
「ガルフォード」主人公キャラ。動きは素早く、自らの力を高める奥義も使用できるが、その分通常斬りの威力は弱め。攻撃力 B／防御力 B／すばやさ A／回復奥義の有無：×

# 邪天降臨之章

【邪天降臨之章】はこの江戸南町からスタートする。手順通りサクサクとイベントをこなし、新たな大地へ旅立て！

## 1 まずは「サムライ酒場」へ！

江戸の南町に入ったら、まず、船着き場正面の「黒田屋」（サムライ酒場）で待つサムライたちの中から2人選んでパーティを編成しよう。

## 2 お店でアイテムを手に入れろ！

江戸南町にはたくさんのお店があり、色々なアイテムを手に入れることができる。

中でも特に手に入れておきたいアイテムは2つ。1つめは「薬屋」の〝解毒薬〟だ。バトル中に毒を食らわせてくる敵も多いので、3～4個はゲットしておこう！

2つめは「道具屋」の〝◯の粉〟。属性を持ったザコ敵とのバトルでは、そのつど自分の武器をその属性と敵対する属性に変えて攻撃しよう。大ダメージを与えることができるぞ！

### 属性の敵対関係

| |
|---|
| 「炎」は「冷」に有効 |
| 「風」は「炎」に有効 |
| 「雷」は「風」に有効 |
| 「冷」は「雷」に有効 |
| 「炎」と「雷」は同等 |
| 「風」と「冷」は同等 |
| 「聖」と「魔」は敵対 |




## 江戸南町情報

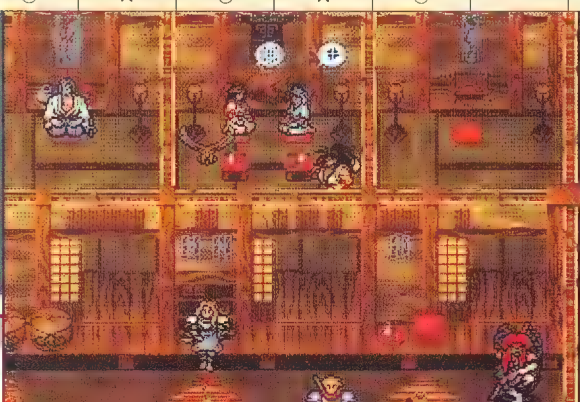
### サムライ酒場

サムライたちが集う酒場。主人公はここにいるサムライたちの中から、2人選んで仲間にできる（幻十郎のみ入り口で門前払いされ、パーティを組めない）。

選択できるパーティキャラは次の表の通りだ。

### ●選択できるパーティキャラ一覧

| 主人公キャラ | 選択できるパーティキャラ | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 覇王丸 | 幻十郎 | ナコルル | 右京 | ガルフォード | チャムチャム | リムルル | シャルロット | 狂死郎 |
| 覇王丸 | — | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| 幻十郎 | × | — | × | × | × | × | × | × | × |
| ナコルル | ○ | × | — | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| 右京 | ○ | × | ○ | — | ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ガルフォード | ○ | × | ○ | ○ | — | ○ | ○ | ○ | × |
| チャムチャム | ○ | × | ○ | × | ○ | — | ○ | ○ | ○ |



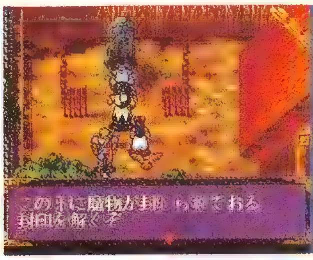
大ガキライな狂死郎は、ガルが主人公の時はここにいないのだ。

**キャラ選択のススメ⑤**
【チャムチャム】主人公キャラ。動きも素早く、回復もおこなえる。ただし動きにスキが多く、ピンチになることも。攻撃力：B／防御力：C／すばやさ：A／回復奥義の有無：○

## 3 「陰陽師の社」へ向かおう！

町の中央にある「陰陽師の社」に入ると、陰陽師から魔物退治を頼まれる。

武士の名に恥じぬよう、ここは当然引き受けるべし！ すると主人公たちは中庭に案内され、対ボスキャラバトルに突入するぞ！

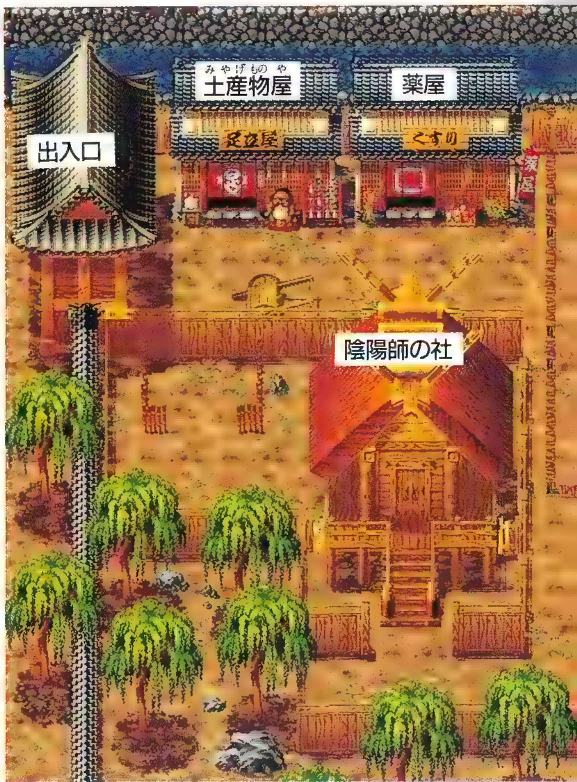


最初のボスキャラ戦（ナコルル以外）！ 腕が鳴るじょ！




ナコルルが必殺技「呪縛縄」の毒牙にっ！ はやく倒せ！

BOSS!
**魔界石**（まかいせき）
（属性／魔）




ナコルル以外、この章初めてのボスだけあって、楽勝まちがいナシ！

今後のバトルのための練習だと思って、がんばろう！

## 4 十兵衛を追って富士へ急げ！

魔界石に勝つと、陰陽師から"箱根手形"をもらえるぞ！ これで箱根の関所を通れるので、先に向かったという十兵衛を追って、富士に急ごう！

**出現ザコ敵 関東地方編①**

| |
|---|
| 首哭（魔） |
| 飛鳶頼旋格（風） |
| 示厳流幽怨（無） |
| 盗賊山虎魚（無）／金盗み |
| 蟷螂衆死影（無） |

## 土産物屋

おみやげ&戦闘用アイテムを売っている。

**●土産物屋で売っているアイテム**

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 雷起こし | 雷による攻撃 | 50 |



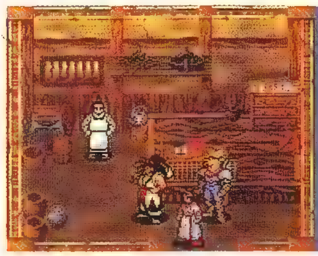
雷が起こる「雷起こし」。シャレかいっ！

## 薬屋

戦闘&フィールド用アイテムを売っている。

**●薬屋で売っているアイテム**

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 薬草 | 体力回復・小（個人用） | 8 |
| 傷薬 | 〃 ・中（個人用） | 16 |
| お酒 | 気力回復・小（個人用） | 20 |
| 気合酒 | 〃 ・中（個人用） | 40 |
| 解毒薬 | 状態「毒」の回復 | 15 |
| 目覚め薬 | 状態「混乱」の回復 | 30 |
| 解縛薬 | 状態「放心」の回復 | 30 |
| 仙魂丹 | 状態「戦闘不能」の回復 | 200 |



おかみさーん、薬くださーい！

## 道具屋

戦闘用アイテム&装飾品を売っている。



備えあれば憂いなし！ 色々買っておこう

**●道具屋で売っているアイテム**

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 煙幕 | ボス戦以外、100%逃げられる | 30 |
| 炎の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「炎」に変える | 100 |
| 氷の粉 | 〃 「冷」 〃 | 100 |
| 風の粉 | 〃 「風」 〃 | 100 |
| 雷の粉 | 〃 「雷」 〃 | 100 |
| 聖の粉 | 〃 「聖」 〃 | 100 |
| 魔の粉 | 〃 「魔」 〃 | 100 |
| 首飾り | 攻撃力が1上がる（全員装備可能） | 50 |
| お守り | 防御力が1上がる（全員装備可能） | 100 |
| お札 | 回避率が1上がる（全員装備可能） | 200 |

## 刀屋

サムライにとって刀は命！ 刀屋に寄っても、新しい刀に交換することはできないぞ。

## 宿屋

宿泊すると体力が回復する。当然お金はかかるぞ！



あひ。こんなトコにも黒子くんがいるよ



※出現ザコ敵の見方：キャラ名（属性）／特殊能力・所持アイテム

キャラ選択のススメ⑥
【牙神幻十郎】主人公キャラ。攻撃型で、奥義は連続で斬りつける攻撃が中心。一人旅なので、回復もおこなえるぞ。攻撃力 A／防御力 B／すばやさ B／回復奥義の有無 ○

## 5 「富士樹海」を抜けろ！

関所を抜けたら、樹海へ突入！ 迷路のようなこの樹海は、左へ左へと進んでいけばすんなり抜けられるぞ。忍野村には寄らなくてもOKだが、お助けイベントが用意されているのでいってみるのもグー。




樹海の様子にナコルル怒る！ でもゲージはたまんないよ



### BOSS 参界道士（属性／無）

巨大な矛で突いて空中に放り投げたり、体当たりしてくる奥義を繰り出してくる。属性はないので、ここは奥義を駆使して勝利しよう！






宙を舞いながら大ダメージを食らう。あり～！

## 6 富士山中の「邪教の館」へ入ろう！

樹海を抜けて富士山中を登っていくと、ほこらがポツンと立っている。ここが地下洞窟ダンジョン、「邪教の館」への入り口だ。

地下2階にいる十兵衛に追いついたら、一緒に最下層の地下4階を目指そう！ そこでボスキャラとの対戦となる。



ほこら発見！ 道中の宝箱もちゃんと見つけたかな？

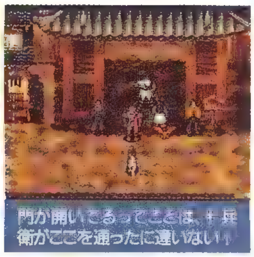



## 7 江戸に戻り、北町にいこう！

参界道士を倒すと、十兵衛はさっさと江戸へ戻ってしまう。彼を追って再び江戸南町へ向かおう！

すると、最初は開いていなかった北町への門が開いているではないかっ！ さあ北町にいこう！

その前に、アイテムの補充も忘れないでね！




### 出現ザコ敵 東海地方編

| |
|---|
| 木霊（風） |
| 示厳流幽怨（無） |
| ゲリュオン（無） |
| 飛鳶頼旋格（風） |
| 魔霊忍群刃（魔）／混乱・煙幕玉 |

### 出現ザコ敵 富士樹海編

| |
|---|
| 木霊（風） |
| 宿羽阿（魔） |
| 妖獣坊（魔） |
| 屍鬼胆紐螺（風）／召集 |
| 屍幻（魔） |

### 出現ザコ敵 富士山編

| |
|---|
| 宿羽阿（魔） |
| 奇馬威羅（魔）／回避率UP |
| 死頭虫（無） |
| 蟷螂衆朧漸（無）・修羅の巻物 |
| 鳥天狗（無） |

### 出現ザコ敵 邪教の館編

| |
|---|
| 屍鬼醜蛛（無） |
| 朧兜（無） |
| 陰陽師（炎） |
| 双骸流仙士（無） |
| 鳥天狗（無） |

### 出現ザコ敵 関東地方編②

| |
|---|
| 牙鬼首（魔） |
| 飛鳶頼颯格（風）／毒攻撃 |
| 示厳流総覇（無） |
| 凶一党（無）／攻撃力UP |
| 蟷螂衆幻一代（無） |

### 船頭親子に愛の手を！

いざ旅立たん！ と港にいっても、船頭は家出した娘を探して北町におでかけ中。

ここで「親方を探してくれ」という子分の頼みを断っても船には乗れるが、ここはひとつ、頼みを聞いてあげようではないか！

船頭を見つけて助けてあげると、のちに江戸小町（美しく成長したその家出娘）との再会の時にいいことあるし、船頭には感謝されるしで、気持ちよく江戸を出発できるぞ！

しかも、こういったお助けイベントなどでつねに親切っぷりをアピールしておくと、後半の展開にも違いが出てくるのだ。思いやりをもって旅をしよう！




芝居小屋、遊廓、呉服屋の順にまわればイベント成立だ！

## 8 「江戸城井戸」から「逆さ江戸城」へ

北町は不穏な空気に包まれていて、店はもぬけのカラ。どうやら十兵衛のあとを追って「江戸城井戸」に降りていくしかなさそうだ。

井戸を降りていくと上下逆さなもう一つの江戸城「逆さ江戸城」があり、さらにその最下層には牛若姫がいる。

そこで苦戦している十兵衛を助太刀する形で対ボスキャラバトルに突入だ！





江戸城の地下に、上下逆さまなもう一つの江戸城が

なんとっ！　許しませんよ！　成敗してくれよう！

BOSS 牛若姫（うしわかひめ）（属性／魔）



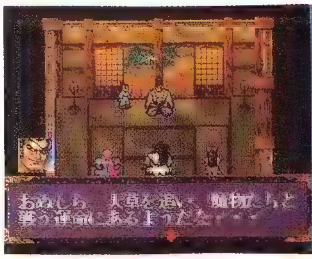
## 9 江戸北町を物色しよう！

牛若姫に勝つと、江戸北町は元のにぎわいを取り戻している。ここでぜひ立ち寄っておきたいのが、「武具屋」と「鍛冶屋」だ。詳しくは下の江戸北町情報を見てくれい！

## 10 南町の「十兵衛屋敷」にいこう！

南町の「十兵衛屋敷」にいくと、逆さ江戸城で助太刀したご褒美に、どこの関所でも通れる"隠密手形"がもらえるぞ！

この手形を持って船着き場へいくと、船に乗ることができる。ここから「カムイコタン」or「伊勢」へ旅立つのだ！


ここで"隠密手形"をゲット。さあ船着き場へ急ごう！

牛若姫はいままでのボスと比べると、かなり強い。奥義や"聖の粉"だけでなく、"薬草"などの回復アイテムにも頼ってがんばろう！


必殺技「飛燕翔舞」！　蹴り上げた鉄ゲタから真空波が！

### 出現ザコ敵　逆さ江戸城（上層）編

- 屍鬼醜蛛（無）
- 妖獣坊（魔）
- ユウラ（無）
- 屍鬼宿納（風）
- 夜行（魔）／すばやさ変化

### 出現ザコ敵　逆さ江戸城（下層）編

- 屍鬼妖鎌（無）／放心
- 骸武者（魔）
- 嫐鄕衆幻一代（無）・羅刹の巻物
- 夜行（魔）



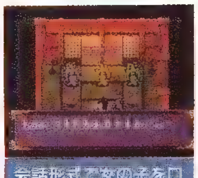

## 江戸北町情報

### 診療所

整体で体力を回復してくれる。

### 遊廓

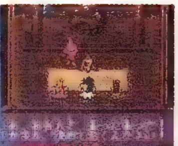
某恋愛シミュレーションばりの遊びができる。うまく口説いて女の子をゲットしよう。


会話形式で女の子を口説いていく。うまくするとー♡

### 賭場

金を賭けた丁半賭博で、金を増やせる。

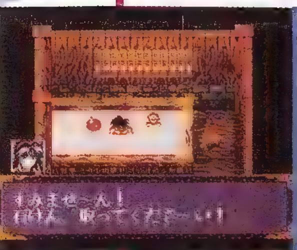
壺振りお蝶登場！


丁ならAボタン、半ならBボタンで賭けよう！


当たれば賭け金が倍に！　たまに〇ボタンを押すとおもしろいコトが！

### 銭湯

宿屋と同じく、体力が回復する。


入浴シーンは主人公のみ。ナコルルのが見たければ最初からやり直した～

### 鍛冶屋

刀を鍛えたり属性を変えたりすることができる。


対ボス戦に備えて、属性を「聖」に変えておくのも有効

### 武具屋

属性を変えたり、防御力をアップさせる装備品を売っている。

今後の旅に向けて装備を固めておこう！

### ●武具屋で売っているアイテム

| アイテム名 | 効果 | 属性 | 装備可能キャラ 覇王丸 | 幻十郎 | ナコルル | 右京 | ガルフォード | チャムチャム | リムルル | シャルロット | 狂死郎 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 防御力が1上がる | 「無」 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| [illegible] | 防御力が2上がる | 「炎」 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| 鎖帷子 | 防御力が1上がる | 「無」 | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ |
| [illegible] | 防御力が2上がる | 「炎」 | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ |
| 木綿の脚絆 | 防御力が1上がる | ― | 全員装備可能 | | | | | | | | |
| [illegible] | 防御力が2上がる | ― | 全員装備可能 | | | | | | | | |
| 銅の腕輪 | 防御力が3上がる | ― | 全員装備可能 | | | | | | | | |
| 銀の腕輪 | 防御力が4上がる | ― | 全員装備可能 | | | | | | | | |

**キャラ選択のススメ⑦**
「千両狂死郎」パーティーキャラ。薙刀を振るうハデな攻撃が多く、大人数に対しての攻撃が強い。攻撃力：A／防御力：C／すばやさ：B／回復奥義の有無：×

# 妖花慟哭之章


【シャルロット】パーティキャラ、レイピアを操り、突進系の攻撃が中心。リーチを活かした広範囲に有効な奥義が多い。攻撃力：B／防御力：B／すばやさ：B／回復奥義の有無：×

【妖花慟哭之章】はこの出雲の村からはじまる。ここを拠点に、各地への移動が可能になるのだ。

## 1 和狆に会いにいこう！

手紙の主である和狆を訪ねると、「出雲大社」にいる十兵衛に会うようにいわれる。「出雲大社」にいく前に、例によって「黒田屋」（サムライ酒場）に寄り、待機しているサムライたちの中から1人選んで仲間にしておこう。

## 2 「出雲大社」へ乗り込め！

パーティを組んだら、村の中央の「出雲大社」にいる十兵衛に会いにいくわけだが、なんと結界が張られていて社の中には入れない。

ここでもう1度和狆のところにいくと、結界破りのアイテム、〝破邪の札〟をくれるので、それを持って再び「出雲大社」へ乗り込もう！

社の中では十兵衛がクビラと対峙している。十兵衛を助太刀する形で、この章最初の対ボスキャラバトルがはじまるぞ！

その前に当然、道具屋や武具屋によって、アイテムと装備を充実させておこう！

**BOSS!** クビラ（属性／無）




# 出雲情報

## 土産物屋

おみやげ＆戦闘用アイテムを売っている。

**●土産物屋で売っているアイテム**

| アイテム | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 出雲そば | 体力回復・小 | 50 |

## サムライ酒場

選択できるパーティキャラはP54の表を参照。ただし、この章では1人しか選べない。

## 道具屋

戦闘用アイテム＆装飾品を売っている。

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 薬草 | 体力回復・小（個人用） | 8 |
| お酒 | 気力回復・小（個人用） | 20 |
| 煙[illegible] | ボス戦以外、100%逃げられる | 30 |
| 解[illegible] | 状態「毒」の回復 | 15 |
| 解[illegible] | 状態「放心」の回復 | 30 |
| [illegible] | 状態「呪い」の回復 | 30 |
| 化粧・弁[illegible] | 防御力が1上がる（覇王丸、幻十郎、右京、ガルフォード以外装備可能） | 400 |

## 武具屋

例によってここで装備を整えておこう！

**●武具屋で売っているアイテム**

| アイテム名 | 効果 | 属性 | 覇王丸 | 幻十郎 | ナコルル | 右京 | ガルフォード | チャムチャム | リムルル | シャルロット | 狂死郎 | 金 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 防御力が1上がる | 「無」 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | 200 |
| 炎のさらし | 防御力が2上がる | 「炎」 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | 300 |
| 聖[illegible]のさらし | 防御力が4上がる | 「聖」 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | 300 |
| 鎖帷子 | 防御力が1上がる | 「無」 | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 500 |
| 紅蓮帷子 | 防御力が2上がる | 「炎」 | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 500 |
| 聖浄帷子 | 防御力が4上がる | 「聖」 | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | ○ | 500 |
| 木綿の脚絆 | 防御力が1上がる | ー | 全員装備可能 | | | | | | | | | 100 |
| 刺子の脚絆 | 防御力が2上がる | ー | 全員装備可能 | | | | | | | | | 200 |
| 銅の腕輪 | 防御力が3上がる | ー | 全員装備可能 | | | | | | | | | 700 |
| 銀の腕輪 | 防御力が4上がる | ー | 全員装備可能 | | | | | | | | | 750 |

（覇王丸〜狂死郎：装備可能キャラ）

**キャラ選択のススメ⑤**
【リムルル】氷の精コンルの力を借り、攻撃、回復奥義の両方をおこなえるが、技は未熟。攻撃力：C／防御力：C／すばやさ：B／回復奥義の有無：○





赤鬼発見！ 必殺技は使ってこないので、即殺せ!!

…とはいうものの、ボスと呼べるほど強くはない。というより弱いので、通常攻撃を5～6発食らわせてとっとと倒し、次にいこう！

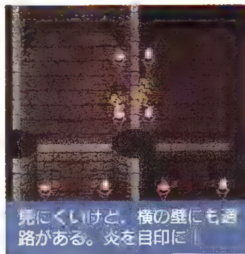
## 3 「魔神要塞」に突入！

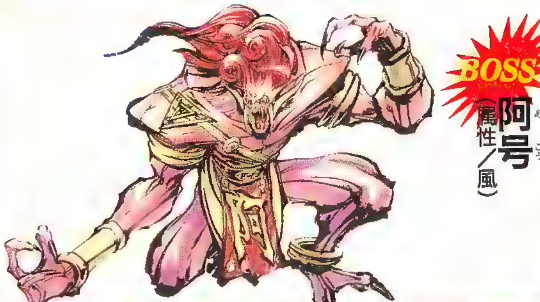
クビラを倒すと、地響きとともに「魔神要塞」が出現する。走り出した十兵衛を追って海岸に向かい、「魔神要塞」に突入しよう！

要塞の深奥部では〝邪銅鐸(じゃどうたく)〟を守る阿号VS主人公&十兵衛のバトルがはじまるぞ！

このバトルはフルムービー進行で、プレイヤーは操作することはできない。ドラマチックな展開にしばしのめり込もう。

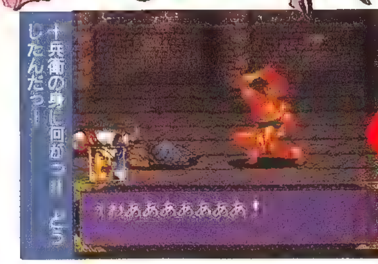




見にくいけど、横の壁にも通路がある。炎を目印に！




**BOSS! 阿号(あごう)（属性／風）**


必殺技「八十焔施襲」！ 十兵衛が炎のアッパーを食らった！



十兵衛の身に何が!! どうしたんだっ！

## 4 「冥界門」から「魔街道」を抜け、そして各地へ！

途中で参戦した和狆の術によって半ば封じ込められながらも、阿号は〝邪銅鐸〟を全世界に向けて発射してしまう。


邪銅鐸が発射されてしまった!! 振動がスゴイ！

〝邪銅鐸〟発射後、そこに出現した魔界道の入口「冥界門」を通って、奥の洞窟風の穴から「魔街道」に抜けることができる。


冥界門。ここから魔街道へ抜けられる

サムライたちは、ここから邪銅鐸を追って世界各地に旅立つのだ。とりあえずは別府へ進もう。

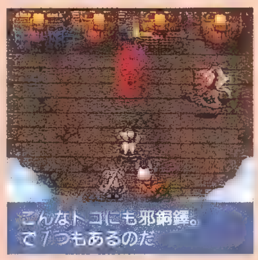
### 〝邪銅鐸〟とサムライたちの行方

日本でも多く発掘されている〝銅鐸〟。しかしいまだに何のために作られ、何に使われたかは謎だという。

この銅鐸だが、【妖花慟哭之章】では羅将神ミヅキが世界征服の野望実現のために世界各地に放った魔の装置、〝邪銅鐸〟として登場するぞ！

サムライたちはこの世界各地に飛んだ〝邪銅鐸〟を探し、破壊していかなくてはいけない。その地域の〝邪銅鐸〟を破壊すると、次の世界へつながる「魔街道」への門が出現する仕組みになっているのだ。

さあ、がんばってあのカラフルな装置をぶっ壊そう!!


こんなトコにも邪銅鐸。で7つもあるのだ

### ミヅキ編の超重要人物疾風の鈴音の腕っぷしを公開！



風のように現れて、世直し必殺剣を振るうさすらいの剣士、鈴音。主人公たちはこのあと、魔街道を抜けたところで彼と出会う。

孤独で孤高な彼を仲間にするのは大変だが、苦労を惜しんではいけない！

なぜなら、この【妖花慟哭之章】の謎は、彼が魔を追う理由を知ることによって解明できるからである。つまり、鈴音がいないと物語が進行しないってわけ（なんと幻十郎ともパーティを組むのだ）。

おまけに強い！ そんな鈴音の必殺技を少し紹介しよう。



敵に突進して、宙を舞いながら豪快に斬りつける



風を使った回復技。インを結んだ鈴音が味方を回復させている

他にもまだまだあるぞ！ 早く仲間にしたいね。

**出現ザコ敵 出雲地方編**
- 木霊（風）
- 盗賊山虎魚（無）／金盗み
- 示厳流幽怨（無）
- 魔霊忍群鎌（無）／放心・煙幕玉
- 双骸流蛇士（無）

**出現ザコ敵 魔神要塞編**
- 蛇骸（無）
- エヌアーム（無）
- 破首岩（無）
- 屍鬼凶衣（魔）／呪い
- 蟷螂衆死影（無）／すばやさ変化

**出現ザコ敵 魔街道（出雲～阿蘇）編**
- ケルピー（無）
- 首哭（魔）
- リグレット（無）
- オロンテク（無）
- 魔鎌羅漢（無）



©1997　DATA EAST CORPORATION

# マジカルドロップIII

## はやくも発売！ 敵キャラも公開！

なんと今回の追加キャラで、タロットカードの絵柄22枚がすべてそろった『マジカルドロップIII』。今度のラスボスは時間や運命を操る〝フォーチュン〟だ！　３度ラスボスが女性なのは、はたして偶然か、はたまたスタッフの趣味なのか!?

さらに前作にいたストレングス（父）とブラックピエロも登場で、あわせて全24キャラというにぎやかさ！　はたしてキミはどのキャラを選ぶのか？

| データイースト | パズル | 174M |
|---|---|---|
| MVS　発売中　88,000円 | カセット　発売日未定　価格未定 | CD　発売日未定　価格未定 |



右に見えるのが「段位メーター」。現在の段位がひとめで分かる




これがウワサの占い画面。なんと[illegible]本格派！

## システム追加情報

### すとーりーモード

#### レベル選択

ひたすらモードと同じく、すとーりーモードでも3種類のレベルが選べる。ただし、ひたすらモードと違って、どのレベルでもドロップの種類は同じだ。

・かんたん…配列、スピードが初心者向け。

・ふつう…中級～上級向け。このレベルのみ、終了後にプレイヤーの運勢が表示される「占い機能」が働くぞ。

・全国大会…全国大会レベルのプレイに挑戦できるモード。このレベルの配列やスピードにたちうちできるのはまさに、選ばれし強者たちだけといっていいだろう。

### ひたすらモード

#### 段位認定

前回にもあった段位認定。今回は大幅にパワーアップして、その段階はなんと25段階にも及ぶのだ！　しかも今回は、ゲーム中にも現在自分がどのくらいの段位にいるのかがひとめで分かる「段位ゲージ」を追加。最強の段位〝マジカルマスター〟をめざすのだ！

#### 全消し玉

ひたすらモードにのみ出てくる、消すと一緒にすべてのドロップが消えるというありがたいドロップ。レベルが10上がるたびに一つ出現する。ただし出現するのはレベル40までで、それ以降は出てこなくなるので注意。

※画面は開発中のものです。

# 非プレイキャラ8人を公開だ！



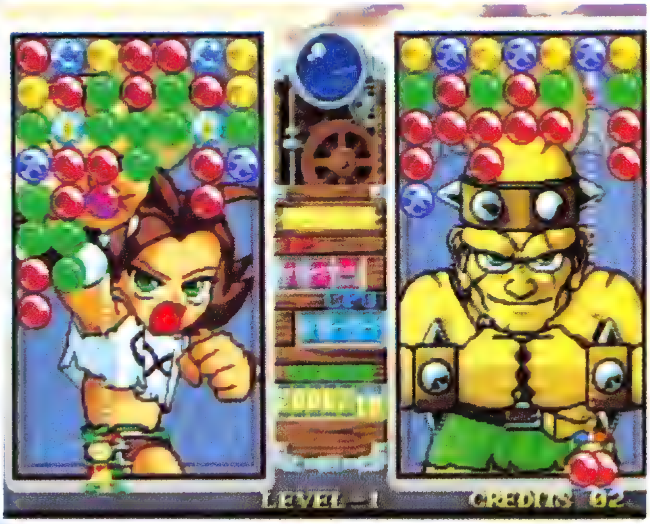
なんとデモだけではなかったストレングス・父。オヤジファンよ喜べ!!

前回のプレイキャラ紹介に続き、今回は非プレイキャラである〝隠しキャラ〟と中ボス&ラスボス、あわせて全8キャラをドーンと公開！

このゲームにおいて〝隠しキャラ〟の出現は、先月お伝えした「ルート選択システム」が密接に関係している。プレイヤーの技量により次のルートが決定するというこのシステムにより、クリアするために時間がかかりすぎたり、逆に速攻でクリアしたりすると、ふだんのルートでは出てこない〝隠しキャラ〟が登場するのだ。

ちなみにテンペランスは使用キャラじゃないけど、別に特別なルートは通らなくても出てくる。あえていうなら中ボス級かな!?

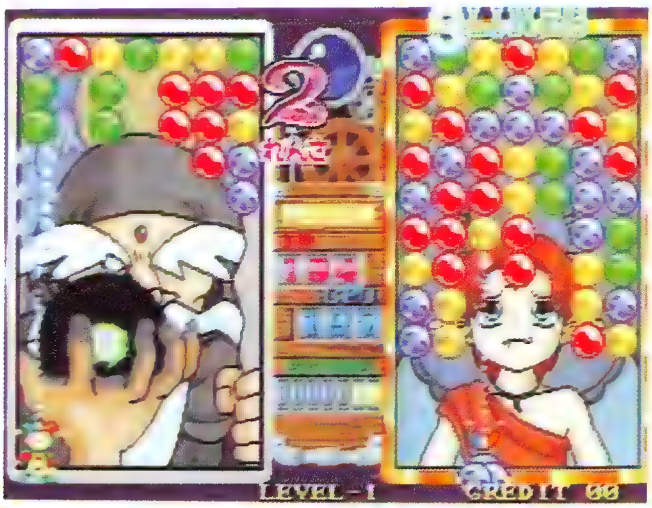
※基本的に画面右側のキャラが、紹介しているキャラです（ハーミットのみ左側）。




## VIII ストレングス父（隠しキャラ）

| | |
|---|---|
| 年齢 | 38歳 |
| 趣味 | 狩り |
| 性格 | 本当は穏やかでやさしい |
| 好きなこと | 食事<br>スターの歌を聞くこと |
| 嫌いなこと | お上品なこと |

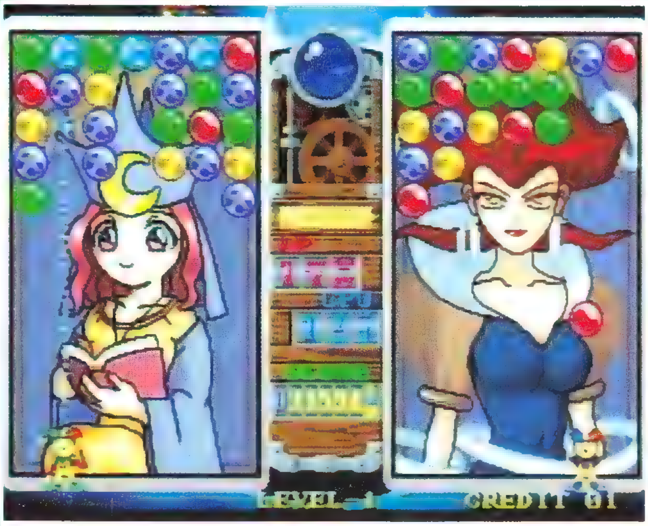
狩りをしていたある日、茂みの中に赤ん坊ライオン（ガオガオ）と一緒に捨てられていた赤ん坊を見つけ、未婚の父親となる。エンプレスのムチでぶたれて以来、彼女のコントロール下に置かれている。




## IX ハーミット（中ボス）

| | |
|---|---|
| 年齢 | 100歳 |
| 趣味 | 瞑想 |
| 性格 | 昔は気性が荒かったが<br>今は丸くなった |
| 好きなこと | 修行すること |
| 嫌いなこと | 年寄り扱いされること |

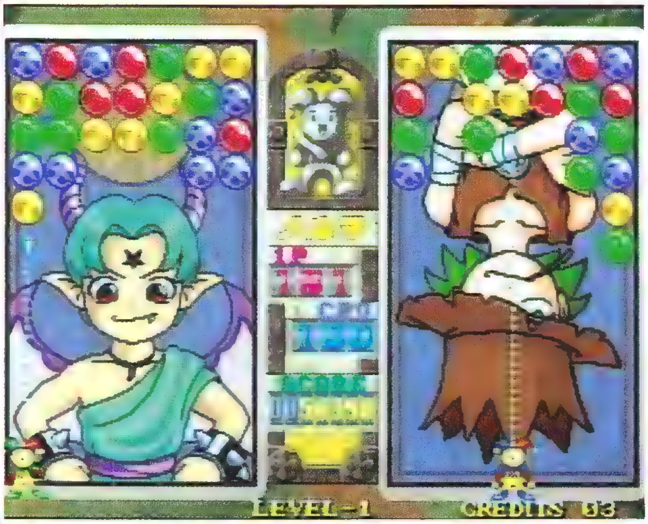
武術の達人で、若い時は無敵といわれるほど強かった。あまりに強く、相手がいなくなってしまったため、一時は武術を離れるが、「近頃の若いもん」をしごくために現役に復活した。




## X フォーチュン（ラスボス）

腕、腰、頭などに、時間や運命を操れる魔力をもった輪を持っている。タワーを操りマジカルランドを支配しようとたくらんでいる。
自分に逆らう者は、誰であろうと容赦しない。

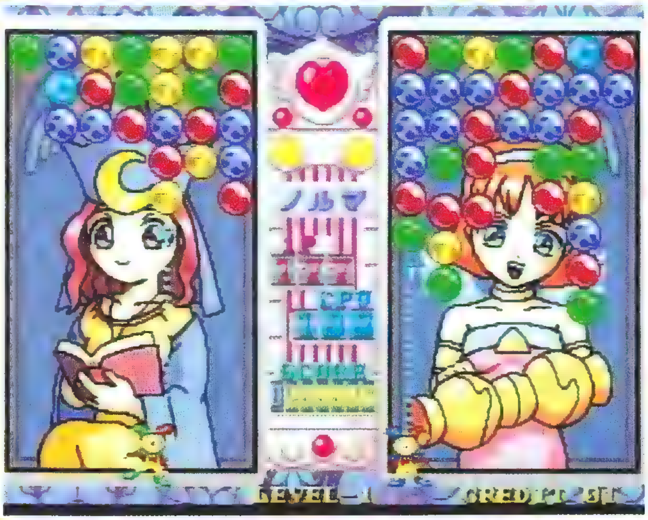
| | |
|---|---|
| 年　齢 | 1万歳 |
| 趣　味 | 特になし |
| 性　格 | 冷酷無比 |
| 好きなこと | 人を苦しめること |
| 嫌いなこと | 平和 |




## XII ハングドマン（隠しキャラ）

いつも逆さになっているせいか性格もあまのじゃく。冷めた性格で、何があっても驚かない。
神出鬼没で、陰のあるところならどこでも現れる。

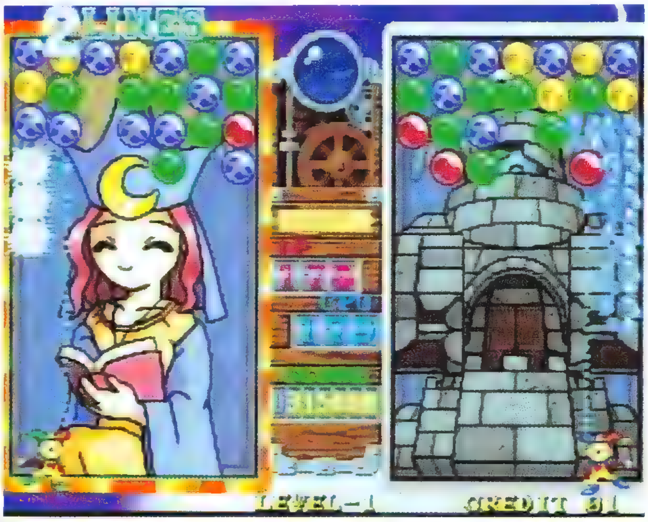
| | |
|---|---|
| 年　齢 | 19歳 |
| 趣　味 | 裏情報の収集 |
| 性　格 | 皮肉屋 |
| 好きなこと | 1人でいること |
| 嫌いなこと | 日のあたる場所 |




## XIV テンペランス

汚れのない純真な優しい心をもった天使。
争いごとが嫌いな平和主義者で植物、動物など、自然を愛する。運動は苦手で、とろいところがある。

| | |
|---|---|
| 年　齢 | 19歳 |
| 趣　味 | 植物と会話すること |
| 性　格 | 内気でおとなしい |
| 好きなこと | 植物の栽培 |
| 嫌いなこと | 乱暴な行為 |



## XVI タワー

（中ボス）

足には入り口があり、腹部の部屋とバルコニーに入ることも可能。腹部の部屋の隠し扉を見つければ屋上へも上がれる。おとなしい性格だが、現在はフォーチュンの魔法にかかって操られている。

| | |
|---|---|
| 年　齢 | 築300年 |
| 趣　味 | 月をながめること |
| 性　格 | 従順 |
| 好きなこと | じっとしていること |
| 嫌いなこと | 酸性雨 |



## XVIII ムーン

（隠しキャラ）

生意気ざかりで怖いもの知らずな17歳。さばさばした性格で、失敗しても全然気にしない。
運動神経がよくて、ダンスが得意。つっぱっているが、根はやさしい。

| | |
|---|---|
| 年　齢 | 17歳 |
| 趣　味 | おしゃれ |
| 性　格 | クール |
| 好きなこと | ダンス |
| 嫌いなこと | 格好悪いものすべて |




## ?? ブラックピエロ with ピーナッツギャルズ

（隠しキャラ）

各キャラの下でこき使われている（？）ピエロたちの無念の思いが作り上げたピエロ。そのためか、顔は凶悪なものになっている。
今回はさらに、謎のコーラス隊であるピーナッツギャルズをひきつれての登場だ!!　『2』では隠しボスだったので会うのも一苦労だったけど、今回はそこまで苦労はしないらしい。

| | |
|---|---|
| 年　齢 | 100歳 |
| 趣　味 | 復讐 |
| 性　格 | いんけん |
| 好きなこと | 世界征服の夢をみること |
| 嫌いなこと | いじめられていた過去の悲惨な夢をみること |

# マネーアイドルエクスチェンジャー

## キャラ別攻撃ライン表＆隠れキャラ使用法を大公開！

キャラクターの可愛らしさで密かなブームを呼びつつあるエクスチェンジャー。みんなもプレイしてるかな？　今回は、パズルゲーム攻略にはかかせない攻撃ラインパターンを、解説つきで一挙大公開だ！





解析・攻略／DSP―たろりん

フェイス ＞ パズル ＞ 78M

| MVS | カセット | CD |
|---|---|---|
| 発売中 | 発売日未定 | 発売日未定 |
| ￥78,000 | 価格未定 | 価格未定 |

## キャラ特性＆攻略法

### 攻撃ラインとは？

攻撃ラインとは、自分が連鎖を組んで相手に送った時に、相手フィールドでどんな風にコインが出現するかということ。このタイプのパズルゲームにおいてこの攻撃ラインを知ることはかなり重要なポイントとなってくる。もちろんこのゲームも例外ではない。攻撃ラインは、コインを6枚消すことで1ライン降りてくる。もちろん、キャラクターによってこの攻撃ラインは違うし、強さも違ってくるのだ。強さは左の表の通り。

というわけで、今回はキャラクターごとの攻撃ラインと、CPU戦、対人戦ともに使えるキャラクター別攻略法の2つを解説していこう。

| 弱 |
|---|
| チェリーバイター |
| コケティバウンザー |
| デットマイザー |
| エクスチェンジャー |
| エヴリワーカー |
| エルディレイバー |
| マッカーモーカリー |
| マイトディーラー |
| 強 |




実は2番手のチェリーちゃんが最弱キャラなのだ




女王様はやっぱり強いのでした

## エクスチェンジャー



### 攻撃ライン

このゲームのヒロインであるはずのエクスチェンジャーだが、攻撃ラインの強さはちょっと弱め。

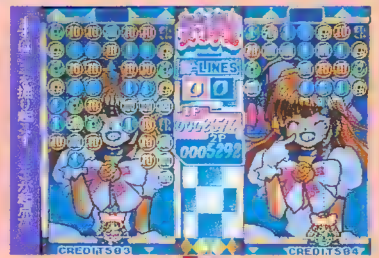
パターンを見てもらえれば分かる通り、とにかくキレイに硬貨が並んでいる。それだけならともかく、連鎖で返すのに適した配置になっているためだ。

### 攻略法

効率のいい返し方を解説しよう。まず準備として、中央の列の10円、100円、10円を取り除く。すると、掘った穴の両側に1円が2枚ずつある。ここが連鎖の起点となるぞ。

準備ができたら連鎖開始。上の方の1円を2枚拾って、さっき掘った穴に撃ち込む。するとそこに5円ができるので、画面端の5円を拾って打つ。あとは順に、10円を拾って打つ→50円を拾って打つ、とすれば3連鎖返しの完成だ。

エクスチェンジャーの強いところとしては、同じ硬貨が横に並んでいるので、一度パターンが崩れると、同じ硬貨を縦にまとめるのに時間がかかってしまい、消すペースが落ちてしまうこと。なるべく、基本の返し方を崩さないように戦っていこう。





**エクスチェンジャー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ER | 10円 | 10円 | 100円 | 10円 | 10円 | 50円 |
| 5円 | 1円 | 1円 | 10円 | 1円 | 1円 | 5円 |
| 50円 | 10円 | 10円 | 100円 | 10円 | 10円 | 50円 |
| 5円 | 1円 | 1円 | 10円 | 1円 | 1円 | 5円 |
| 50円 | 10円 | 10円 | 100円 | 10円 | 10円 | ER |
| 5円 | 1円 | 1円 | 10円 | 1円 | 1円 | 5円 |
| 50円 | 10円 | 10円 | 100円 | 10円 | 10円 | 50円 |
| 5円 | 1円 | 1円 | 10円 | 1円 | 1円 | 5円 |

## コケティバウンザー



### 攻撃ライン

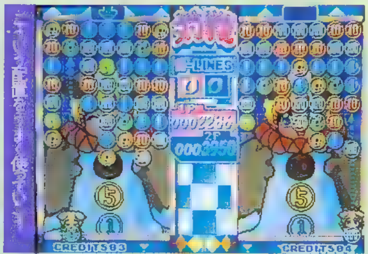
コケティバウンザーもかなり弱い。最弱のチェリーバイターよりはちょっとマシといった程度。

### 攻略法

このキャラの攻撃ラインを返す際には、横に硬貨が3枚並んでいることを活かして消していくのが基本だ。配置をよく見ると、500円以外の硬貨がほどよい数で配置されているので、考えようによっては、チェリーバイターよりも連鎖が組みやすいといえるだろう。

連鎖の作り方の実例としては、他から拾ってきた硬貨2〜3枚を、横に3つ並んでいる硬貨とくっつけるのを繰り返して、あとづけ連鎖をしていくといい。ラクに連鎖を伸ばすには、1円の隣に5円がある場所や、50円の隣に100円がある場所などを活用していくといい。

1円と5円は勝手に連鎖になるし、50円と100円の場合、100円が3枚並んでいることを利用し、50円を両替してできる100円と、もう1枚追加の100円で連鎖を完成させよう。

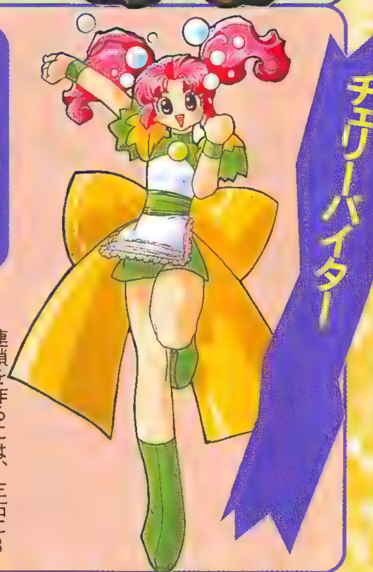




**コケティバウンザー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1円 | 50円 | 100円 | ER | 100円 | 50円 | 1円 |
| 1円 | 10円 | 5円 | 1円 | 5円 | 10円 | 1円 |
| 5円 | 10円 | 1円 | 1円 | 1円 | 10円 | 5円 |
| 10円 | 50円 | 100円 | 100円 | 100円 | 50円 | 10円 |
| 1円 | 1円 | 1円 | RU | 1円 | 1円 | 1円 |
| 10円 | 10円 | 100円 | 100円 | 100円 | 10円 | 10円 |
| 100円 | 100円 | 10円 | 10円 | 10円 | 100円 | 100円 |
| 1円 | 1円 | 1円 | 5円 | 1円 | 1円 | 1円 |

## チェリーバイター



### 攻撃ライン

攻撃ラインの強さが全キャラ中最弱とされるチェリーバイター。その弱さのヒミツに迫ってみよう。

攻撃のパターンを見てみると、同じ硬貨が横に3つ並んでいるのが分かる。そのため攻撃されてしまっても非常に消しやすいのだ。

### 攻略法

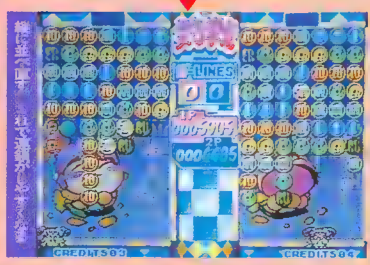
チェリーバイターを相手に戦う時には、送られたラインを消し続けてゴリ押しするだけでも、消すペースの速さでチェリーバイターを上まわっているので、充分勝つことができる。

…といってもそれだけではさびしいので、連鎖による返し方も使っていこう。

連鎖を作るには、左右に3枚ずつある1円、10円、100円を縦にまとめるのが最初のステップ。そうしたら、その3枚まとめた硬貨を反対側の硬貨めがけて打ってあとづけ連鎖をしていくわけだ。ちょっとアドリブを混ぜて、5円、50円を連鎖に組み込んでいってもいい。

硬貨をまとめやすいことから、前号で紹介した「ひたすらあとづけ法」を使っていくのもいい。





**チェリーバイター攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ER | 50円 | 5円 | 5円 | 5円 | 50円 | 50円 |
| 100円 | 100円 | 100円 | 1円 | 10円 | 10円 | 10円 |
| 1円 | 1円 | 1円 | 10円 | 100円 | 100円 | 100円 |
| 10円 | 10円 | 10円 | 100円 | 1円 | 1円 | 1円 |
| 5円 | 5円 | 50円 | 50円 | 50円 | 5円 | RU |
| 100円 | 100円 | 100円 | 1円 | 10円 | 10円 | 10円 |
| 10円 | 10円 | 10円 | 100円 | 1円 | 1円 | 1円 |
| 1円 | 1円 | 1円 | 10円 | 100円 | 100円 | 100円 |

## デッドマイザー



### 攻撃ライン

エクスチェンジャーのライバルであるデッドマイザー。攻撃ラインをエクスチェンジャーと比べてみると、ややデッドマイザーの方が弱いと思われる。

この2人は同じ硬貨が2枚並んで配置されているという点は共通だが、エクスチェンジャーはその2枚が横に並んでいるのに対し、デッドマイザーは縦に並んでしまっているのだ。縦に並んでいるということは、その2枚を1回の操作で拾うことができてしまうわけで、より素早く硬貨を消していけるわけだ。この差は小さいようで実は大きい。

### 攻略法

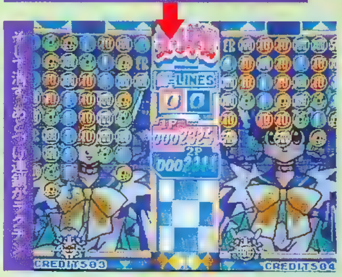
デッドマイザーの攻撃の具体的な返し方としては、まず、1円、10円、100を素早く4枚ずつまとめていく。2枚が組になっているので、4枚にまとめるのも簡単だろう。

あとはひたすらあとづけ連鎖！ 5円と50円も掘りやすい場所に配置されているので、アドリブで「ひたすらあとづけ法」に近い消し方をすれば、かなりの連鎖数まで持っていくことができるぞ。

消しやすい＝粘りやすいということも手伝って、デッドマイザーよりも強いキャラを使っていれば、ほぼ勝つことができるだろう。



2枚と2枚をくっつけて4枚にする



**デッドマイザー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| RU | 5円 | 50円 | 1円 | 50円 | 5円 | 50円 |
| 100円 | 1円 | 100円 | 10円 | 100円 | 1円 | 100円 |
| 100円 | 1円 | 100円 | 10円 | 100円 | 1円 | 100円 |
| 50円 | 5円 | 50円 | 1円 | 50円 | 5円 | 50円 |
| 1円 | 5円 | 100円 | 50円 | 1円 | 5円 | ER |
| 1円 | 10円 | 100円 | 10円 | 1円 | 10円 | 100円 |
| 100円 | 10円 | 1円 | 10円 | 100円 | 10円 | 1円 |
| 100円 | 50円 | 1円 | 5円 | 100円 | 50円 | 1円 |

## エヴリワーカー



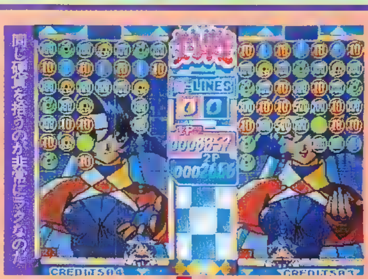
### 攻撃ライン

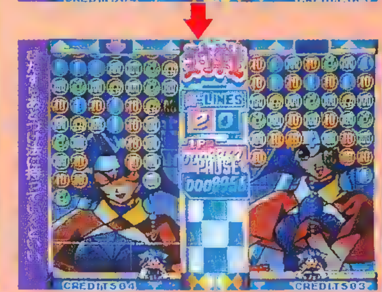
エヴリワーカーは、特に弱点があるわけでもなければ、すごく対処しづらいわけでもなく、中堅クラスの強さのキャラといえる。

まずビックリするのは、攻撃ラインにアイテムが入っていないこと。ということは、自分の攻撃ラインにアイテムがあるキャラでエヴリワーカーと戦うと、こちらにはアイテムが出現しないのに相手はアイテムを使って大逆転を狙えるわけだ。よって、できるだけ速攻で相手を攻撃しまくり、アイテムを使う暇を与えずに倒してしまうのが必勝法となってくる。

### 攻略法

エヴリワーカーの攻撃ラインの硬貨配置を見てみると、硬貨が左右対称に規則正しく並んでいる。これが何を意味するかというと、同じ硬貨が同じ横の列にあるということ。つまり、あまり掘り起こさなくても同じ硬貨をまとめていける、イコール消しやすいし連鎖も組みやすい、というわけ。コレといった特殊な対処法はないが、普通にあとづけ連鎖を組んで絶えず攻撃し続ければ勝てる相手だろう。

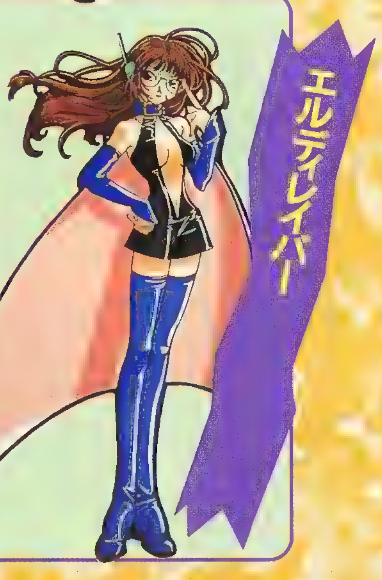




**エヴリワーカー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1円 | 10円 | 1円 | 10円 | 1円 | 10円 | 1円 |
| 100円 | 50円 | 100円 | 5円 | 100円 | 50円 | 100円 |
| 10円 | 1円 | 10円 | 1円 | 10円 | 1円 | 10円 |
| 100円 | 5円 | 100円 | 50円 | 100円 | 5円 | 100円 |
| 50円 | 100円 | 5円 | 100円 | 5円 | 100円 | 50円 |
| 100円 | 5円 | 1円 | 1円 | 1円 | 5円 | 100円 |
| 10円 | 10円 | 1円 | 500円 | 1円 | 10円 | 10円 |
| 50円 | 5円 | 10円 | 1円 | 10円 | 5円 | 50円 |

## エルディレイバー



### 攻撃ライン

エルディレイバーの最大の特徴は、攻撃ラインの後半で同じ硬貨がV字形に並んでいることである。

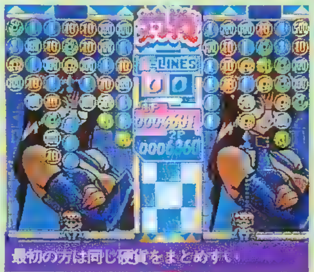
### 攻略法

エルディレイバーの場合、他のキャラの斜め配置の硬貨をまとめるのよりいい方法がある。

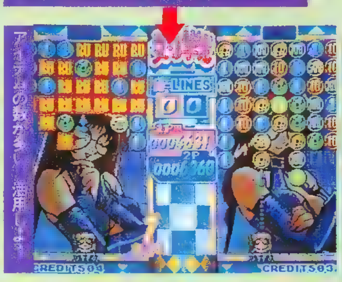
それは、両端から硬貨を拾っていき、V字の真ん中に打ち込むというものだ。この方法を使うと、一度に大量の硬貨を消すことができるので、ピンチになっても立て直しやすいのだ。

攻撃ラインの前半の方では、同じ硬貨が並んでいる箇所はないが、規則正しい配置で並んでいるため、拾ってくっつけるのを繰り返していれば、同じ硬貨をまとめていくのは難しくない。スペースに余裕があれば、ひたすらあとづけ法で一気に反撃することもできるのだ。

また、攻撃ラインをよくみると、なんとイレーズとランクアップの両方のアイテムが入っている。上位キャラのはずなのに、このアイテムのおかげで結構対処が簡単だったりする。粘ってアイテムに頼ればかなり楽に勝てる相手だろう。



最初の方は同じ硬貨をまとめやすい



**エルディレイバー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100円 | 10円 | 1円 | ER | 1円 | 10円 | 100円 |
| 1円 | 100円 | 10円 | 50円 | 10円 | 100円 | 1円 |
| 5円 | 1円 | 100円 | 5円 | 100円 | 1円 | 10円 |
| 100円 | 10円 | 1円 | 50円 | 1円 | 10円 | 100円 |
| 1円 | 100円 | 5円 | RU | 50円 | 100円 | 1円 |
| 10円 | 5円 | 50円 | 10円 | 5円 | 50円 | 10円 |
| 100円 | 1円 | 100円 | 1円 | 100円 | 1円 | 100円 |
| 1円 | 10円 | 5円 | 10円 | 50円 | 10円 | 1円 |

## マッカーモーカリー



### 攻撃ライン

マイトディーラーと同じぐらいに強い。アイテムが出現する分（イレーズのみだけどね）、マイトディーラーよりは弱いかな、という程度。

硬貨の配置のイジワルさはほぼ変化なしだ。

### 攻略法

イジワルな攻撃パターンの中にも、同じ硬貨が斜めに並んでいるところがあるので、ここをうまく使っていけば、なんとか返していくことができるぞ。

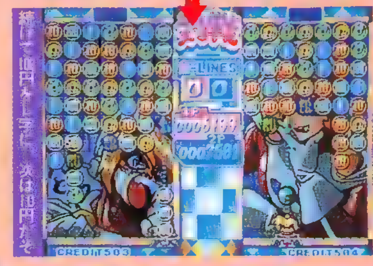
10円が斜めに3枚並んでいて、その上に1円が斜めに3枚並んでいるところを例に取って説明しよう。

このように3枚並んでいるものをまとめるには、端の1枚を拾って、残りの2枚の両方に接するように撃ち込んでL字を作っていくのが基本。で、他の場所から2枚持ってきて消していくわけだ。

さて、例の配置の場合、まず10円3枚でL字を作る。そして、10円を2枚まとめたものと、1円を3～4枚まとめたものを用意する。まず10円を両替。すると下の1円が露出するので、そこに用意しておいた1円を打ち込んでいくわけだ。

毎回うまくいくわけではないけど、基本的な消し方として覚えておいて欲しい。

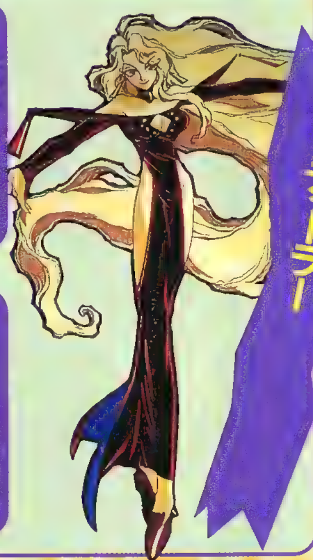

端で1円をL字にする。基本はこんな感じ


続けて10円をL字に。次は1円だぞ

**マッカーモーカリー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100円 | 1円 | 5円 | 100円 | 5円 | 10円 | 1円 |
| 10円 | 100円 | 1円 | 50円 | 10円 | 1円 | 100円 |
| 1円 | 10円 | 100円 | 10円 | 1円 | 100円 | 10円 |
| 50円 | 5円 | 50円 | 5円 | 50円 | 5円 | 50円 |
| 1円 | 100円 | 10円 | 50円 | 1円 | 10円 | 100円 |
| 10円 | 1円 | 100円 | 5円 | 10円 | 100円 | 1円 |
| 100円 | 10円 | 1円 | ER | 100円 | 1円 | 10円 |
| 1円 | 100円 | 10円 | 50円 | 1円 | 10円 | 5円 |

## マイトディーラー



### 攻撃ライン

CPU戦のボスキャラだけあって、最強の攻撃ラインを持っている。配置を見てもらえば分かるように、どうすればうまく攻撃を返していけるのか分かりづらい。

しかも、マイトディーラーのもう1つの強さとして、攻撃ラインにアイテムが入っていないことが挙げられる。つまり、マイトディーラーから攻撃をされ続ける限り、アイテムは絶対に出現しないということになる。自力でレバー↓×2でラインを引き出せばアイテムが出現する可能性もあるが、そんなのはマイトディーラーの攻撃力の前では自殺行為も同然だ。

つまり、よほどの実力差がないとマイトディーラーに勝つことはできない、といい切れるほど強いのだ。

### 攻略法

対処法としては、斜めに並んでいる1円や10円をうまくまとめていくといい。マッカーモーカリーと戦う時と同じように、斜めに並ぶ硬貨の隣に同じ硬貨を打ち込んで、L字形に並べていくと、ただ漠然と硬貨を掘り返すよりは消しやすいだろう。

連鎖を組むのはほぼ絶望的だが、がんばってあとづけすれば2～3連鎖なら組めるはず。ひたすら粘れば勝機はあるかも…ね。


2～3連鎖でいいからとにかく反撃


L字を作って地道にまとめていく

**マイトディーラー攻撃ライン**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1円 | 50円 | 100円 | 1円 | 10円 | 50円 | 100円 |
| 100円 | 50円 | 1円 | 10円 | 100円 | 5円 | 1円 |
| 10円 | 5円 | 10円 | 100円 | 1円 | 50円 | 10円 |
| 1円 | 50円 | 100円 | 1円 | 10円 | 5円 | 100円 |
| 10円 | 5円 | 10円 | 100円 | 1円 | 50円 | 10円 |
| 1円 | 50円 | 100円 | 1円 | 1円 | 10円 | 5円 |
| 100円 | 5円 | 1円 | 10円 | 100円 | 50円 | 1円 |
| 10円 | 50円 | 10円 | 100円 | 1円 | 5円 | 10円 |

## 隠れキャラ出現!!

実は、1人用プレイの時のみ隠れキャラが使えるのだ。

以前フェイスがPCエンジンで出した昔懐かしのソフト『はにいいんざすかい』の主人公ハニー。別ハードではあるが知ってる人もいるんじゃないかな？

出し方はいたって簡単。1人モードを選ぶ時にスタートボタンを押しながらAボタンを押してゲームをはじめるだけ。

するとコインを移動させるキャラクターとしてハニーが登場するのだ。

実際のところ背景が何にもないのはちょっと寂しいのだが、逆に何もないぶんゲームは進めやすいので実は最強とのうわさも…。

とりあえずお試しあれ！



これが噂のハニーくんだ！

# 鉄仮面共和国最奥部突入！鉄の秘密が今明かされる！

# 超鉄ブリキンガー

超鉄ブリキンガー™
BRIKINGER

攻略／DSP-たろりん



| | | |
|---|---|---|
| ザウルス | シューティング | 178M |
| MVS — — | カセット — — | CD 発売中 ¥6,800 |

長きにわたった攻略も、ついに今月で最終回。

今回紹介するステージ6は、どれも最終面だけあって高難易度なのはもちろん、ステージの長さもハンパじゃない。

だが3つのステージをすべて制したその時にこそ、すべての謎が解き明かされるのだ！

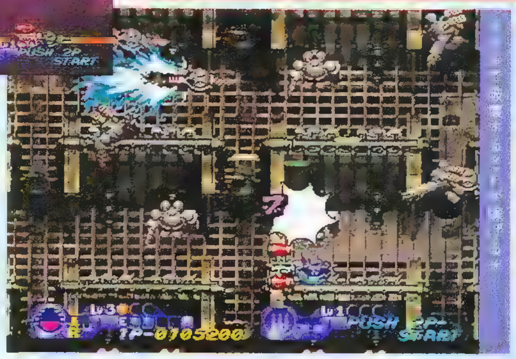
## 6Aステージ 鉄(クロガネ)生(ナ)ル者(モノ)

ステージ前半（街）では、おなじみのレーザーザコが強敵。同時に出てくる他のザコのことも考えると、上下どちらか片方のザコを優先的に破壊し、逆側は無視するといい。

中ボス、〝背徳(はいとく)の猟残(りょうざん)〟は、3Aボス〝猟残〟と同じ攻略でOK。コツは、3回目の分裂弾をよけたら、次にくる電気球のうち3～4個をブリキンガーで消すことと、そのあと自機を右下に移動させ、残りの電気球を誘導することだ。そこから左中段に戻っていけば、次のレーザー連射も一緒によけられるというワケ。

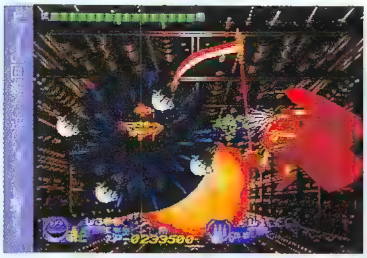
後半は、ニセブリキンガー地帯が難しい。ぐるぐると画面内をまわるように動こう。





## ボス 侵攻軍統括官(しんこうぐんとうかつかん) 機操将(きそうしょう) 上条(かみじょう)・烈(れつ)ノ上条(かみじょう)

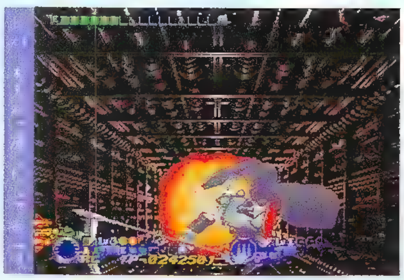
最終ボスは形態が2つ。〝上条〟の時はこれまでに出現したものと同じ攻撃がほとんど。



〝烈ノ上条〟は「ビットモード」と「カマモード」の2つのモードがある。ここでは「カマモード」を解説しよう。このボスは6Cとまったく同じなので、「ビットモード」は6C攻略を見て欲しい。

まず、ボスが変色してワープしたら、前に移動してカマをよける。次にボスは、自機を吸いよせるビットを出して、動けない自機めがけてカマで襲ってくる。打撃タメ攻撃＋通常ショット少々でビットを破壊して脱出しよう。

最後の突進攻撃連発は、画面左下スミが安地。チリバツ！



## おすすめルート

多彩なルート選択がウリのこのゲーム。当然、選ぶルートによって難易度は大幅に変わってくる。そこで、ここではラクチンALLクリアルートを紹介したいと思う。

まず、第1章はAとBのどちらを選んでも大差ない。好きな方にいこう。




第2章からは、2A→3B→4Aと進むのがいい。2Aは2Bよりはるかにカンタンだし、3BはMAX—Eをゲットできる。4Aはボスの弱さがミソ。

第5章は、「第6章でどのステージにいくのか」で選ばなければならない。6Aにいきたいなら5A、6Bか6Cにいくなら5Bだ。5Aは難しいからねぇ…。




※攻略は、難易度をMVSにしておこなっています。

# 6Bステージ 運命の女神よ!



例によってレーザザコの対処法がカギ。旋回してくるタイプは、画面左下スミが安全。ここなら他のザコ（ノコギリザコなど）に対しても安地となっているぞ。

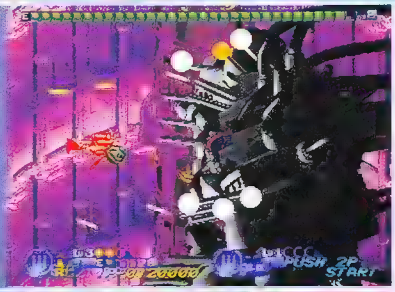
中盤、砲台地帯では、密集している小砲台に対して打撃タメ攻撃を使っていこう。デカ砲台は、ショット連射で安定。

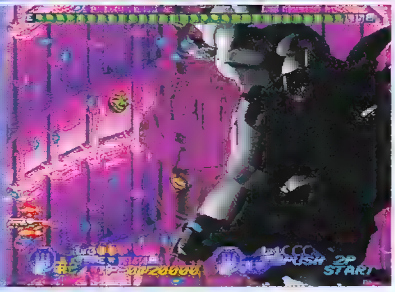
建物の中に入ると、そこは火炎放射器地帯。すべてを打撃攻撃で壊すのはちょっとムリなので、上下どちらかを打撃攻撃で破壊してメダルを稼ぎ、反対側はホーミングミサイルにまかせるといい。

中ボスは3Cボスと同じ。わりとラクな相手のハズ。



## ボス 超豪級鬼操兵 凰愚





モードが実に多彩だが、順序が違うだけで攻撃自体は同じなので比較的対処しやすい。

体中からレーザーを乱射する攻撃は、まずボスの顔の正面あたりで待ち、水平に飛ぶレーザーが自機の上を通り抜けるのを合図に上へ動く。

ヒジの砲台から弾を出す攻撃は、画面左端の、砲台よりやや上のラインが安地。

太いレーザー2本は、間に入ってよける方が、次のミサイル攻撃を撃ち落としやすい。

第3形態の青い球（レーザーを全方位に撃つ）は、画面左上で待機し、レーザーが発射されたら前後の動きでよけるのがラクだ。

最終形態ではボスにめり込むことができる。安地だが…。

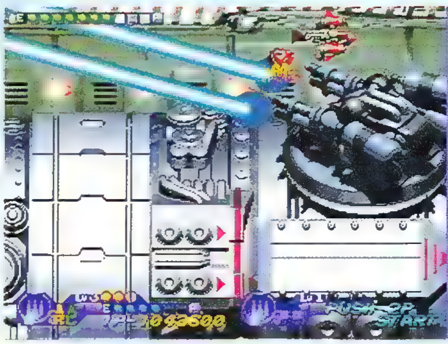
# 6Cステージ 虚空の星



ステージ最初の路上での闘いでは、斜めスクロール部分においてはブリキンガーと合体して通常ショット、横スクロール部分で打撃攻撃、というふうに使い分けていこう。そこそこメダルが稼げるぞ。

中盤のデカ砲台地帯では、デカ砲台そのものよりも、同時に出てくるザコが手ごわいぞ。特に、後ろから電気球ザコがくるところは要注意。最初は自機を画面中央に置いておき、ザコの出現を確認したら後ろにまわり込もう。そして、前からくる他のザコもろとも打撃タメ攻撃で一掃だ。

マトゥーシカのレーザー砲台では、5Cの中ボスと同じく、ワインダーに注意。



## ボス 侵攻軍統括官 機操将 上条・烈ノ上条

6Aと同じ。第6章で追加される新たな攻撃法としては、両肩から前方広範囲に扇形に弾を撃つ攻撃がある。ボスの肩が光るのが前兆なので、これを見たらボスの真上か真下に移動しよう。

では〝烈ノ上条〟の「ビットモード」の解説。ワープ→カマのあとビットを2つ放出するので、ボス本体よりもビットを優先して撃ちにいこう。

そこからの攻撃は、4WAYレーザー（動かなければ当たらない）→両肩からの弾→ミサイル→両肩からの弾、と続く。4WAYレーザー攻撃が終わるころにビットからのレーザーがくるので、これまでに片方のビットを壊したい。








# QP™

## ミニゲーム満載のスゴロク風ゲーム!!

前号でやっとこさ情報を公開できた、サクセスのネオジオ参入第1弾『QP』。
先月号ではゲーム中に登場する主人公や敵キャラなど、キャラクターを中心に紹介したけど、今号では簡単なゲームシステムとミニゲームを中心に紹介していこう。

| サクセス | バラエティ | 容量未定 |
|---|---|---|
| MVS '97年5月発売予定 価格未定 | カセット ― | CD ― |

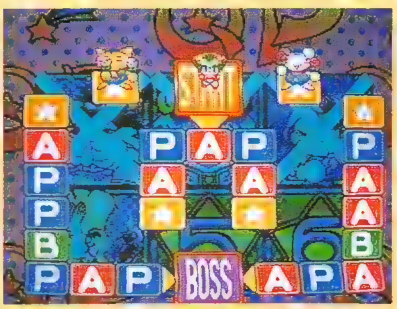


### 基本はスゴロク 難しいシステムは一切なし

前号でも軽く触れたけど、このソフトはスゴロクとミニゲームを合体させた感じのテーブルゲーム。セガの「タントアール」シリーズに近いといえば「ピン！」とくる人も多いだろう。
主人公は「とも（1P）」と「めぐ（2P）」の2人。この2人が6つのステージに挑むことになる。
肝心のゲーム内容は、まず主人公が1マスずつ進んでいき、止まったマス目の種類に応じたミニゲーム（Pはパズル、Aはアクション、Bはボーナスゲーム）をクリア。そして、ゴールで待ち構えているボスを倒せば、次のステージへ進めるという感じになっている。
ミニゲームの操作自体もそんなに難しくない（レバーとA、Bボタンしか使わない）ので、ちょっとゲームが苦手な人も楽勝だろう。



主人公は「とも」と「めぐ」の2人。プリチィ♡



ステージは見ての通りスゴロクみたいな感じ

### 20種類以上のミニゲームが楽しい

この「QP」最大の特徴は、各所に振り分けられているミニゲーム。
どれもユニークだが、ボス戦ではさらに違うタイプのゲームが用意されているらしいぞ。心して挑んでほしい。

#### パズルゲーム

間違い探しや神経衰弱など、おもに記憶力や直感力で勝負するタイプのゲームが多い。
アクション性はほとんどないけど、動体視力（動くものを見る能力）が必要なものもあるぞ。

●タンゴ・タンゴ
スクリーン内でスクロールする文字を組み合わせて、制

※この記事の内容とゲーム画面は開発中のものです。

限時間内に画面下の選択肢の中から選ぶゲーム。レベルが高くなるとスクロールのスピードが速くなるので、文字が見極めにくい。




文字を組み合わせて、1つの言葉を探し出そう

### ●しっぽフリまSHOW!

画面中央に浮いている、可愛らしいパンツが描く尻文字(ひらがなのみ)を、制限時間内に下の欄に並んでいる文字から選ぶゲーム。

尻文字を当てるという、かなり変わりダネ(古風?)のゲームだ。

| パズルゲーム名 | ゲーム内容 |
|---|---|
| クリーンピース | ジグソーパズル |
| キャッチコピー | 同じもの探し |
| ぶんぶくチャンプルー | 間違い探し |
| もじもじアンブレラ | 漢字当て |
| スクランブル・エッグ | 神経衰弱 |
| タンゴ・タンゴ | 動体視力型単語当て |
| 君を忘れない | キャラクター記憶 |
| 同カン反カンクエスチョン | YES・NOクイズ |
| しっぽフリまSHOW! | 尻文字当て |
| ペアペアキューピッド | 関連当て |

## アクションゲーム

ボタン連打、コマンド入力、シューティングゲームなど、アクションがある程度強くないとクリアするのが難しいジャンル。

また反射神経が必要な「もぐらたたき」などもある。

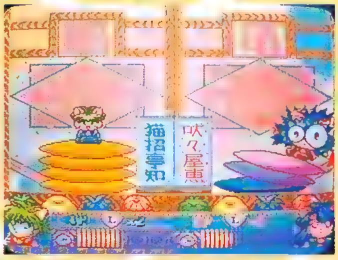



お尻の動きから何の文字かを当てるのだ

### ●わかげのアンバランス

ザブトンに乗っているキャラを落とさないように、レバーでバランスを取るゲーム。

バランスを取っている時にボタン連打をするとザブトンが増えていき、規定枚数まで増えるとゲームクリアになる。




バランスを取り損ねると悲惨な結果になってしまうぞ!!

| アクションゲーム名 | ゲーム内容 |
|---|---|
| エンゼルとグレーてる | シューティング |
| さるさるうっ木ー! | 棒登り(連打型) |
| 赤ずきんちゃん | もぐらたたき |
| わかげのアンバランス | バランス取り |
| くるりまわり人形 | ベーゴマ |
| モラルとあひるの子 | 逆射的 |
| 王様のハナは豚のハナ | だるまさんが転んだ |
| ミルミルヤセル | レバーがちゃがちゃ |
| アラビアンファイヤ | コマンド入力 |
| マッチ消しの少女 | 火消し(連打型) |

### ●王様のハナは豚のハナ




ダルマさんが転んだ形式の楽しいゲーム。地道に進もう

「ダルマさんが転んだ」形式のアクションゲーム。ブタが放ってくる鼻息攻撃(画面端から流れてくる悪口がブタの耳に達すると攻撃してくる)を防御(ボタン連打、目押しでも可)しながら、ブタにタッチすればクリアになる。

## ボーナスゲーム

読んで字の如くボーナスゲーム。ステージ上にある数が少ないためか、ゲーム数も他の2つと比べると少ない。

| ボーナスゲーム名 | ゲーム内容 |
|---|---|
| QP福引き | 福引き |
| ストップチャンス | ルーレット |
| パラソルボンボン | 落下傘着地 |

内容も福引きやルーレットといった、まさにボーナスという感じのものばかりだ。

### ●パラソルボンボン

スクロールして流れていく地面に、タイミングよく落下&着地していくゲーム。

地面にはライフを回復させられるボーナスライフが設置されているので、確実に着地していきたいところだ。




うまく着地できるとラッキー!! 狙うのにはタイミングが重要



# キャラクターテキスト

## ギース様にはじまり、ギース様に終わる！色々な顔を持つビリーに迫ってみよう!!

### ファイヤー三節棍で燃えろぉ！



**強襲飛翔棍**

得意の棒高跳びの要領で高くジャンプ。着地点はお好みで



**雀落とし**

斜め上方に三節棍をのばす。初期からのお馴染み技だ



**三節棍中段打ち**

リーチも威力も超OK！　頼れる技だが、空振りにはご用心



**超火炎旋風棍**

棒をまわし、炎を起こしてそれを飛ばす。ファイヤー！超必殺技だけにハデだ



**火龍追撃棍**

前作では当て身技だったが、今回は打撃技に変化



**負け**

昔は負けると泣いてたんだけどねぇ。オトナになったな！



**勝ち**

「出直してきな！」強気じゃないの！



**大旋風**

三節棍でびしばし叩きつける。出だしは全身無敵。いえ～い！　さすが潜在能力

## ビリー・カーン



格闘スタイル：棒術
国籍：イギリス
出身地：アメリカ
職業：ギースの側近
誕生日：1966年12月25日
年齢：30歳
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B型
好きな食べ物：卵料理
嫌いな物：命令
大切な物：妹
趣味：洗濯
得意スポーツ：棒高跳び
好きな音楽：パンク
特技：ギターのソロプレイ
登場作品：餓狼伝説シリーズ、KOF'95
※餓狼伝説、餓狼伝説2、餓狼伝説3では非プレイキャラ

★NF人気投票結果

| 第1回 | 第2回 | 第3回 | 第4回 |
|---|---|---|---|
| 24位 | 32位 | 13位 | 17位 |

※プロフィールは餓狼伝説2、リアルバウト餓狼伝説スペシャルのものです。

### ●衣装の歴史



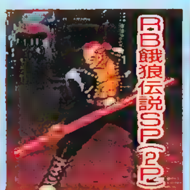
**スタート**

「I'M GONNA BUST YOU SO BAD！」



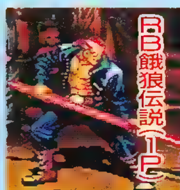
**KOF'95（1P）**

1Pは青。白のオーバーオールって…医者みたいね



**RB餓狼伝説SP（2P）**

1P、2Pとも、リアルバウトと変わんないのよね…



**RB餓狼伝説（1P）**

衣装チェ～ンジ！　これでビリー人気にも拍車がかかった



**餓狼伝説SP（2P）**

いってみたらあんまり餓狼2と変わらないんだよね



**餓狼伝説2**

国旗の服って…？　日本のだったらどうかな？



**餓狼伝説**

この頃は棒を投げる必殺技があったなぁ

# こいつがビリーだ！

意外と謎の多いビリー・カーン。ここでは数人の証言者をお招きして、彼の過去や日常を暴いてみたぞ！

## ●ギース様との出会い

素質的にはNo.1になってもおかしくないビリーだが、ギース・ハワードと出会ったことが、彼がNo.2という補佐役に徹するきっかけとなった。

彼にとってギースは、初めて自分の力を認めてくれた人であり、また、自分を信頼してくれた人である。そういう意味では、彼もまた愛情に飢えていたのかも知れない。

ギースにとっても、最も信頼できる部下であるビリーだが、2人はどこでどう知り合ったのだろう？ この人に聞いてみたぞ。

証言者／ギース・ハワード

あいつはもともと私の所有する鉄工所で働く一工員だったのだが、些細ないざこざで大暴れして、工場の機能をストップさせてしまったことがあった。

しかし私はこの無鉄砲な男を気に入ってな、やつにこういったのだ。

「私は貴様のような無茶な男が大好きだ。どうだ、本格的な棒術を習わないか。すべてを習得した時、その師を殺せ。そして、その非情さを持って私の元へ帰ってこい。そうすれば、貴様の望みをかなえてやろう」とな。

その後、命令通り修行を積み、師匠を殺してビリーはギースの元へ帰ってきた。

非情さと腕前はギース以上だともいわれているビリーだが、そんな彼をギースはかなりお気に入りのようである。

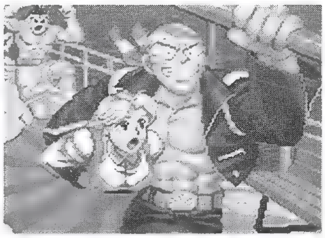
## ●兄貴の憂鬱

カーン兄妹は幼い頃に両親を亡くした。

明日をも知れない苦しい生活の中で、ビリーは8つ年下の妹に苦労をさせまいと、家事はもちろん、時には犯罪にまで手を染めた。

ギースの配下として働く彼は、仕事について〝ある人のボディガード〟としか妹に告げていないが、リリィの方は、兄が自分のために危険な仕事をしていると薄々気づいている。が、余計な気遣いはさせまいと多くは問わない。どこまでも互い想いな兄妹なのだ。

そんなビリーの頭痛のタネは、妹にたかるジョー・ヒガシという悪い虫の出現である。リアルバウト直後に発覚した2人の恋仲だが、現状はどうなっているのかな？



エッホ、エッホ！　かわいい妹を守るのだ！

証言者／ジョー・ヒガシ

「オラオラァ、ビリー！ 何の恨みがあって人の恋路を邪魔しやがんだぁ。リリィちゃーん!!」

◆

証言者／リリィ・カーン

「あのー。私はジョーさんのことは嫌いじゃないです。ケド、お兄ちゃんが絶対あのサル、あっ！ ジョーさんには近づくなって怒るんです」

どうも2人の仲は、ビリーがむりやり引き裂いたらしい。が、ジョーはいまだにリリィを想い、リリィの方も強引なジョーにちょっぴり気があるようだ。

妹想いなビリーだけに、彼の憂鬱はまだ続きそうだね。

## ●衣装チェンジの裏話

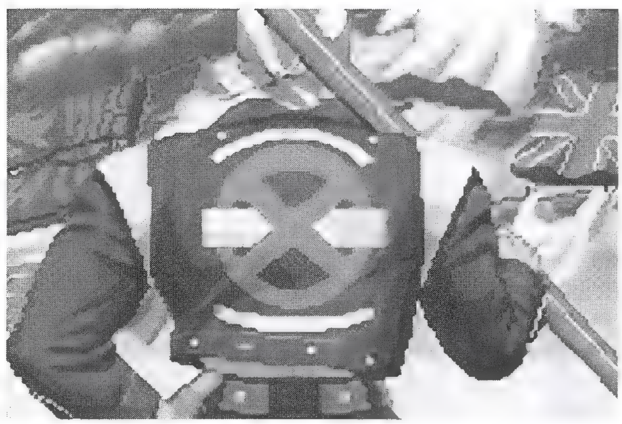
前作で大幅チェンジしたビリーのお洋服だが、これがなかなかイカス！

あの服はサウスタウンのイーストサイドパークにある洋服店で見つけたもの。「おっ。これイイねー。オヤジなかなかいいセンスしてるじゃねぇか、やっと俺の趣味が分かってきたみてぇだな」という具合でゲットしたらしい。

が、その洋服店のオヤジは、「旦那にはいつも世話んなってんだが…なかなか金払ってもらえんので困ってんだよなぁ」とボヤいているそうだ。

ところであの皮ジャンのバックには〝禁煙マーク〟がプリントしてあるが、ビリーは煙草嫌いなんでしょうか？

それとも禁煙中？ ご本人様に聞いてみよう。



ただの飾りなのよ〜、禁煙マークは〜♪

証言者／ビリー・カーン

「タバコ？ あぁ吸うよ。両切りの『ゴロワーズ』吸ってんだけど、だいたい1日2箱くらいじゃねぇか。オイ！ 今吸ってんのリリィにゃ内緒だぜ！ 分かってんだろうなぁ！」

妹の前では、あくまで〝いい兄貴〟のようだ。それにしても、結構ヘビースモーカーだったのね、ビリーって。

## ●ビリーと三節棍

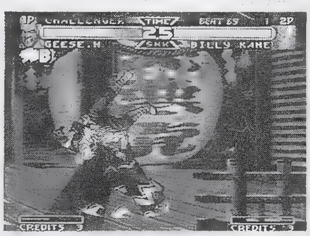
ビリーが棒術をはじめたきっかけは、彼が鉄工所で大暴れした時に使った鉄パイプさばきが、ギースの目に留まったことにはじまる。そして本格的な棒術を習うよう、武道の達人を紹介されたのだ。

ビリーと彼は互いの名前も知らされぬまま、また素性を聞こうともせず、棒術の鍛練以外に互いを分かり合うことはなかったという。

この武道の達人は、ビリーの修行終了と同時に彼の手によってこの世を去っており、その素性については、アメリカに渡って拳法道場を開いていた中国人としか分かっていない。

余談だが、ギースの古武術の師匠（ブルーマリーの祖父）も、修行終了とともにギースに殺されている。ビリーの残忍さはご主人譲りなのかも？

## ギースは生きている!?




みんなにとっては悪夢でも、ビリーにとっては嬉しかろう

さて、ビリーを語るうえで欠かせないのが、前作でボガード兄弟に倒され、ギースタワーから落下したサウスタウンの闇将軍、ギース・ハワードだ。

RB餓狼SPで幽霊（ゾンビ？）のようなギースにお目にかかれるが、アレはあくまでナイトメア（悪夢）。彼の生死は依然ナゾなのである。

ただ、ダブルファイヤー！　ヘビメタキングだ！　などと叫びながら元気に飛びまわっているビリーを見ている限り、大事なご主人サマが死んでしまったとはとても思えない。

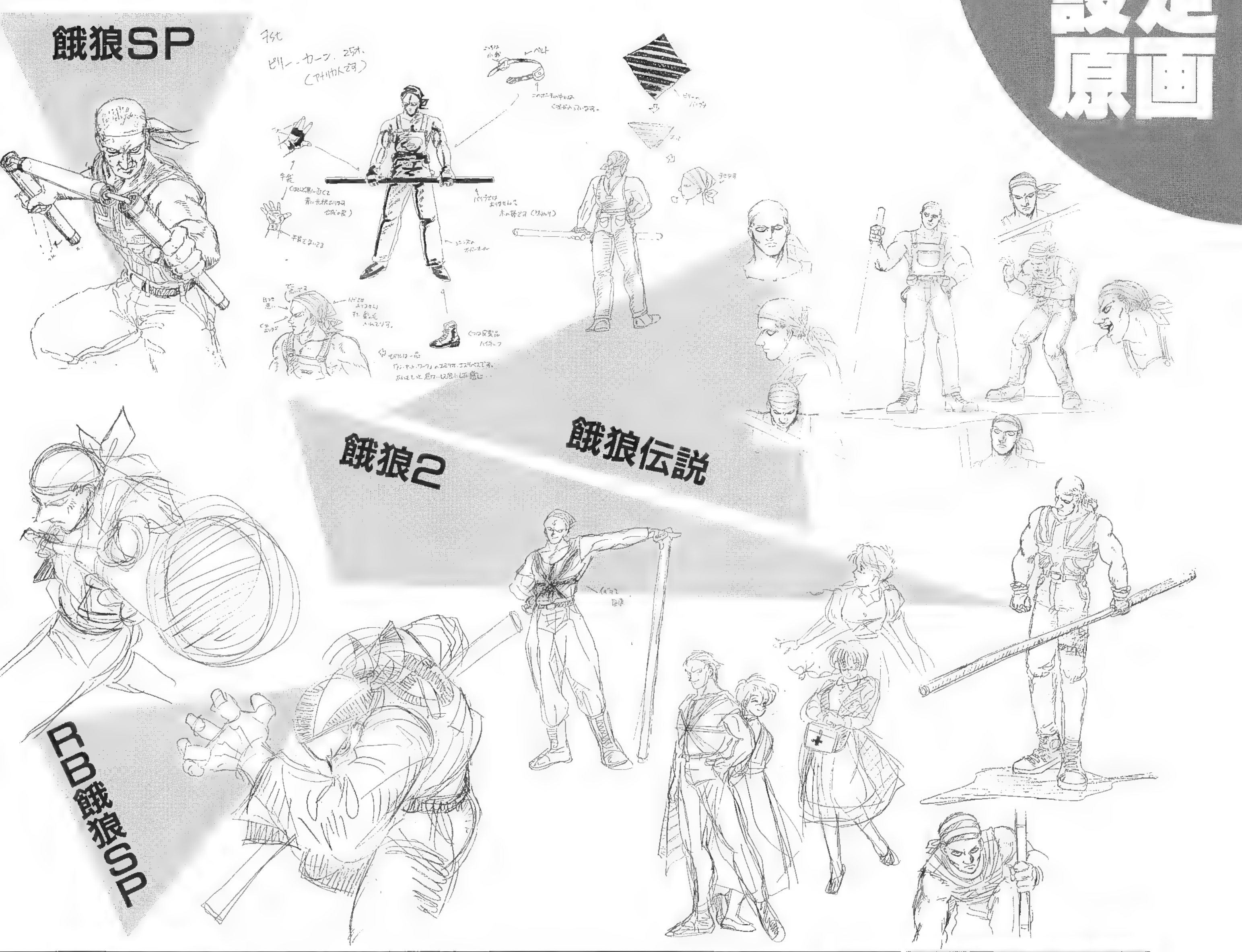
あの人のことである。どこかでちゃっかり生きているとしても、なんら不思議はない。

## バックストーリー

常にギースの命令に従い、行動をともにしている。ギースがイギリスへ渡ればビリーもついていき、ボガード兄弟に敗れれば、彼らを敵とみなして修行を積んだ。

'95年にKOFに出場したのも、ギースからボガード兄弟抹殺の命令を受けたからである。

# 設定原画




## ワンポイントキャラクターレッスン

### ビリー・カーンのモデル エミリオ・エステベスに迫る！

あのビリー・カーンにモデルがいたことを知ってる!? 映画で監督や俳優として活躍しているエミリオ・エステベスがその人。'62年に俳優マーティン・シーンの長男（弟はチャーリー・シーン）としてNYに生まれた彼は、16歳の時に父の演出する「ミスター・ロバーツ」で初舞台に上がり、'82年に「テックス」で映画デビューを遂げた。以後、'86年に「ウィズダム 夢のかけら」で映画監督に進出するなど、幅広く活動している。代表作は「セント・エルモス・ファイアー！」、「張り込み」、「ヤングガン」、「マイティ・ダック」など。次回作「War at Home」では、3度目の監督業にチャレンジの予定だ。'92年に歌手のポール・アブドゥルと結婚したが、'94年に離婚している。


エミリオ・エステベス

### ●マイティダック2




自己中心的なヤッピー弁護士と、打てない滑れないの落ちこぼれ少年アイスホッケーチーム“ダックス”。ひょんなことからダメ同士が合体して、かつてない笑いと感動を呼んだスポコンコメディの第2弾。第3弾「マイティダック3」も近日公開予定。乞うご期待！

## 相関キャラ紹介

### ギース・ハワード

サウスタウンの陰の支配者にして、ビリーの主人。

### リリィ・カーン

ビリーの妹。ジョー・ヒガシとちょっぴりいい仲♡

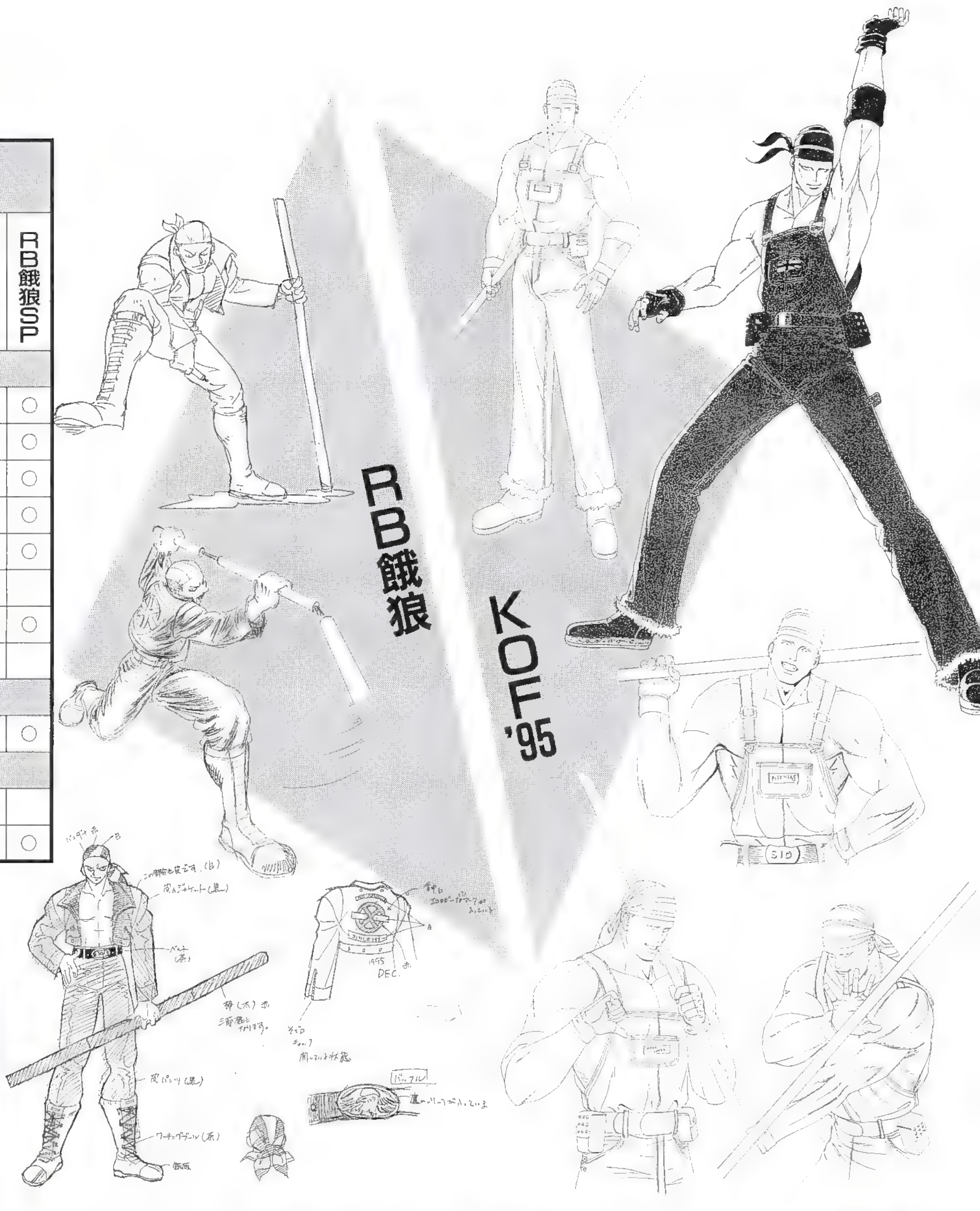
### 如月影二（きさらぎえいじ）
### 八神 庵（やがみいおり）

KOF'95におけるビリーのチームメイト。ビリーはギースの指示に従って、この2人とチームを組んだ。

## ▶キャラクターテキスト



| 必殺技名 | 餓狼SP | KOF'95 | RB餓狼 | RB餓狼SP |
|---|---|---|---|---|
| **●必殺技** | | | | |
| 三節棍中段打ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 雀落とし | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 旋風棍 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 強襲飛翔棍 | ○ | | ○ | ○ |
| 火炎三節棍中段突き | | | ○ | ○ |
| 水龍追撃棍 | | | ○ | |
| 火龍追撃棍 | | | ○ | ○ |
| 旋風飛翔棍 | | ○ | | |
| **●超必殺技** | | | | |
| 超火炎旋風棍 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| **●潜在能力** | | | | |
| 紅蓮殺棍 | | | ○ | |
| 大旋風 | | | | ○ |




### 特選メッセージ

**餓狼伝説SP**

●挑戦メッセージ
あんたと闘えるなんて夢のようだ。（VSギース）
あんたの命は、俺が頂くぜ。（VSクラウザー）

●勝利メッセージ
あんたのウデもサビついいちまったようだな。（VSギース）

**KOF'95**

●勝利メッセージ
いい土産話しができたぜ。遂に負け犬だな！（VS餓狼T）
テリー・ボガード！
女と戦うのは趣味じゃねえが、オレ達の邪魔をするなら話は別だ！（VS女性格闘T）

**RB餓狼伝説**

●勝利メッセージ
ギ、ギース様、すみません。おけがはありませんか…。（VSギース）
・おいおい、もうあきらめな、きさまの方が弱いんだぜ！
・消し炭になりてぇんならまた来なヨ！
・もっと強ぇー奴はいねぇのかぁ！（VSその他のキャラ）

**RB餓狼伝説SP**

●勝利メッセージ
成長ねぇーなテリーよ！（VSテリー）
キヒヒヒ！
オ、オマエ、パンツに火がついてるぞ！（VSジョー）
ギース様が一目おくのもわかるような気がしたぜ（VSクラウザー）
ウチでセンタクでもしてな!!（VS舞＆マリー）
平和ボケしたようだなダック！（VSダック）
ま、まさかギース様とまた闘えるなんて…（VSギース）
オマエと俺でダブルファイヤーか、キヒヒヒ！（VSビリー）
オマエのようなヤツ、キライじゃないぜ（VS山崎）
善人ぶるな！ ヘドがでるぜ（VSキム）

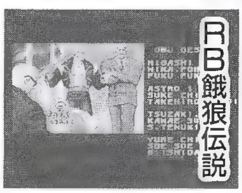
### 声優

●生瀬勝久／餓狼伝説、餓狼伝説2、餓狼伝説SP、KOF'95
●山西惇／RB餓狼伝説、RB餓狼伝説SP

### エンディング




どうしたらいいんでしょ。ギースサマに聞いてみたら？




にせものギース様を倒して、顔にラクガキ。お子様ね～




「ファイヤーファイヤー」って…。性格変わった？

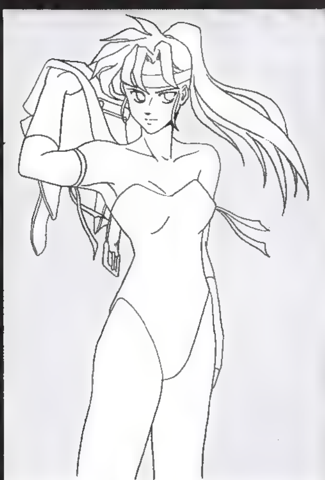



優勝後、八神 庵にボコボコに…。かわいそうね

# BREAKERS
# 設定原画&開発インタビュー



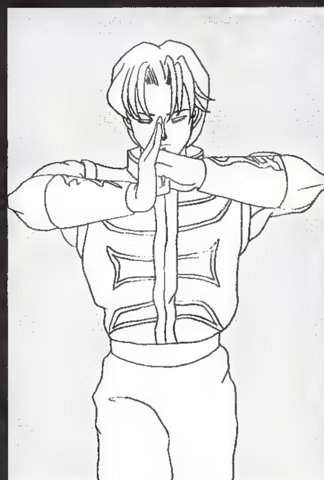
## FIST
## ENTRY MEMBER'S FILE



TIA



SHO



DAO-LONG



RILA



CONDOR



PIELLE



ALSION III



MAHERL



FILE 01

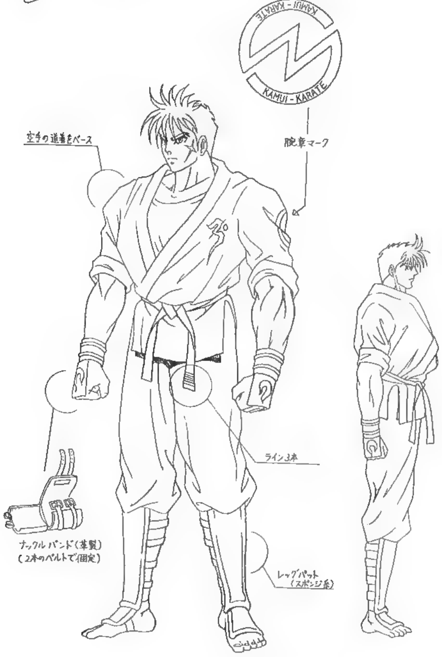
# 神威(かむい)　翔(しょう)

## 最強をめざして突き進め!



| | |
|---|---|
| 出身地 | 日本 |
| 年　齢 | 20歳 |
| 格闘スタイル | 空手 |
| 身　長 | 178cm |
| 体　重 | 73kg |
| 性　別 | 男 |





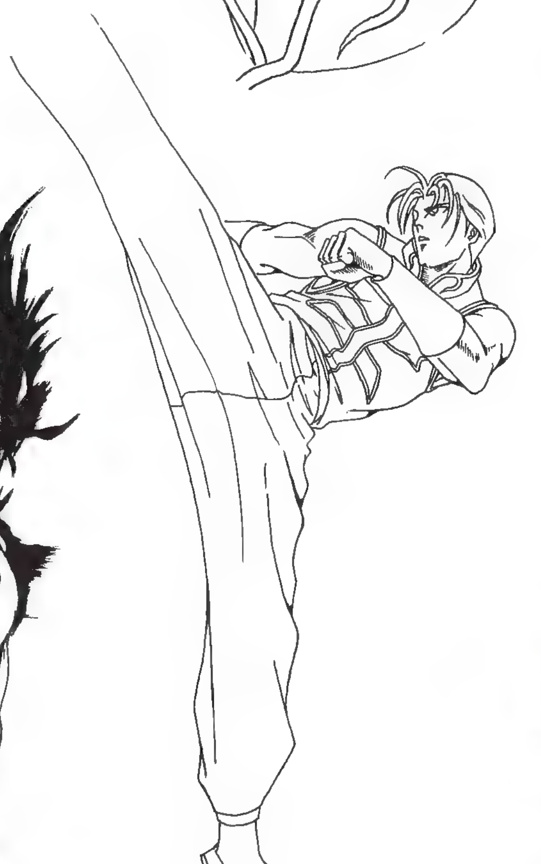

李 刀 龍

# 龍の戦士、推参









出身地：韓国
年　齢：23歳
格闘スタイル：功夫空拳
身　長：182cm
体　重：78kg
性　別：男

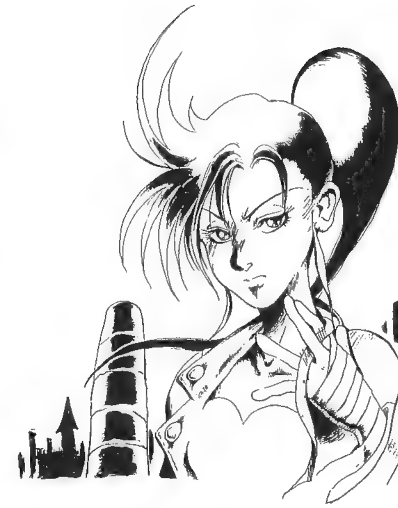
FILE 02

## 李（リー）　刀（タオ）龍（ロン）

FILE 03

# ティア・ラングレー



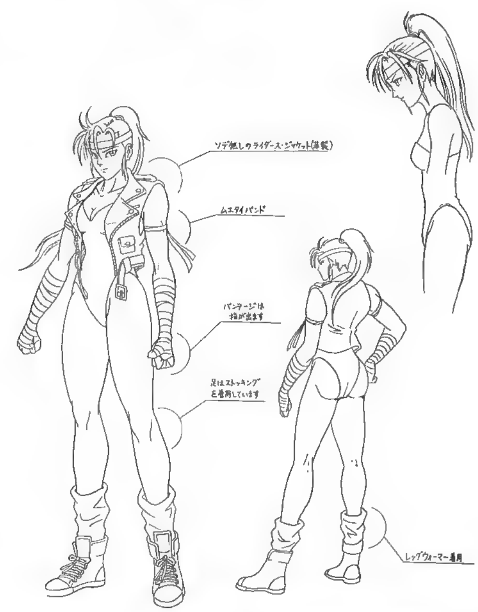


| | |
|---|---|
| 出身地 | 台湾 |
| 年　齢 | 18歳 |
| 格闘スタイル | キックボクシング |
| 身　長 | 164cm |
| 体　重 | (秘密) |
| 性　別 | 女 |

## 最大の凶器は脚線美!?








## BREAKERS 開発インタビュー

Q：まずは、このゲームの基本コンセプト、セールスポイントなどについてお願いします。

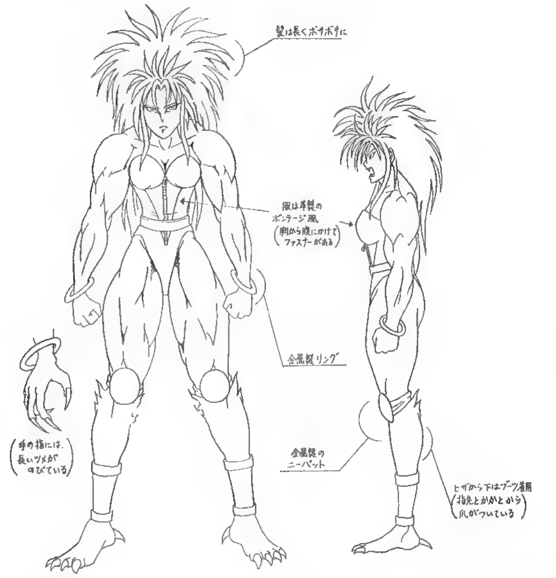
A：『BREAKERS』の基本コンセプトは、初心者にも上級者にも満足できる「純粋な格闘ゲーム」です。

ゲームセンターでコインを使ってくださる方には、理解しづらいゲーム内容や納得のできないシステムでプレイしてもらうことなく、〝シンプルで熱くなれるゲーム〟を、という考えで開発をおこないました。

ストーリー的に過剰な演出や、分かりづらい所を一切排除し、プレイヤーの気持ちに追いつく操作性のゲームを目標としました。

セールスポイントとしては、その操作性とキャラクターゲームとしてのキャラの動きです。超必殺技で相手にトドメをさした時は、〝熱くなれるゲーム〟の意味が分かってもらえるかと思います。

Q：このゲームがかつて『天麟の書　死嘩護』というタイトルで発表されていたことは知る人ぞ知る事実ですが、タイトルを『BREAKERS』








FILE 04

# 野を駆ける獣の化身

# ライラ・エスタンシア





| | |
|---|---|
| 出身地 | ブラジル |
| 年　齢 | 不詳 |
| 格闘スタイル | 我流 |
| 身　長 | ?cm |
| 体　重 | ?kg |
| 性　別 | 女 |

に変更した理由などありましたら教えてください。

A：タイトルに関しては、開発後期までいろいろと迷いましたが、完成が近づくにつれて、スタッフの中に「漢字」のイメージよりも「英語・カタカナ」のイメージが大きくなっていった、ということがありました。

また、当時『死喹護』のインプレッションが意外と強かったため、何とかそれを打破しようという考えもあり、改めて『BREAKERS・ブレイカーズ』と改名しました。

Q：個性的なキャラクターがそろっていますが、各キャラにモデルは存在するのでしょうか?

A：キャラクターに関しては、何かにこだわることなくアイディアを取り入れるように心がけたので、その物ズバリ！といったモデルは基本的にはいません。

ただ部分的に取り入れた物は多く、それらを組み合わせてイメージを膨らませたというのが、正解に近いと思います。

Q：ショウとタオロンは過去に一度闘ったことがあるそうですが、なぜ闘うことになったかなど、その時のいきさつを教えてください。

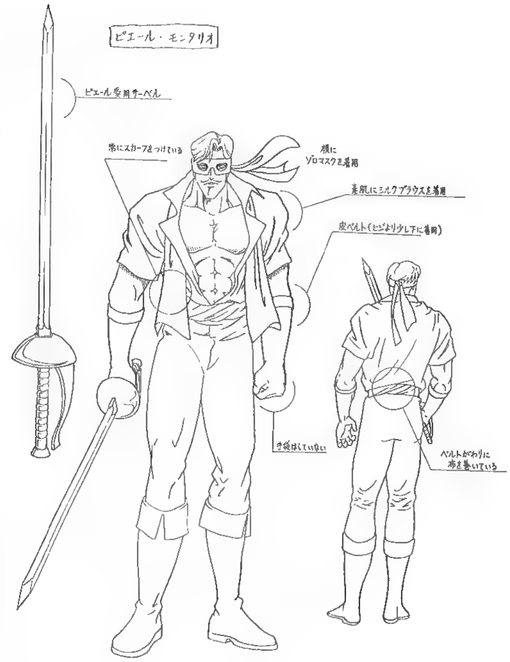
A：強き者の噂さえあれば、ショウはどこまでもおもむく男です。日本へ武者修行にきたタオロンと出会ったのは、運命というよりは、あたりまえのできごとでした。

FILE 05

# ピエール・モンタリオ

## 華麗なるエセ貴族

| | |
|---|---|
| 出身地 | イタリア |
| 年齢 | 32歳 |
| 格闘スタイル | フェンシング |
| 身長 | 188cm |
| 体重 | 82kg |
| 性別 | 男 |












2人は感情のおもむくまま拳を交え、時のたつのも忘れ、お互いのすべてを出し尽くし闘い続けました。

接戦の末、タオロンが僅差で勝利者となりますが、お互いの力が互角であることに2人は気づいたのです。

Q：ラスボスである白虎（パイフー）の必殺技などは、彼に体を乗っ取られたタオロンの父親が使っていたものなのでしょうか？

A：名もない邪悪なる存在は、生気をえるべく、常に誰かの体を乗っ取ってきました。その時に、乗っ取られた者は以前とはまったく別の存在と化してしまいます。

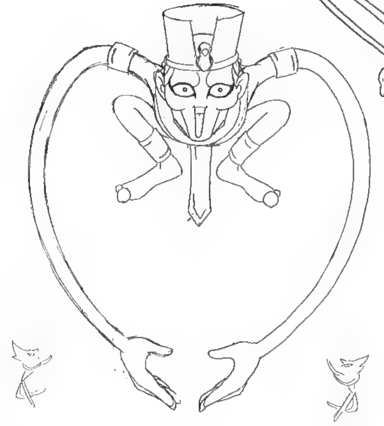
つまり、パイフーの使う必殺技や超必殺技は本来の彼の技ではなく、邪悪なる存在が持つ技といえます。

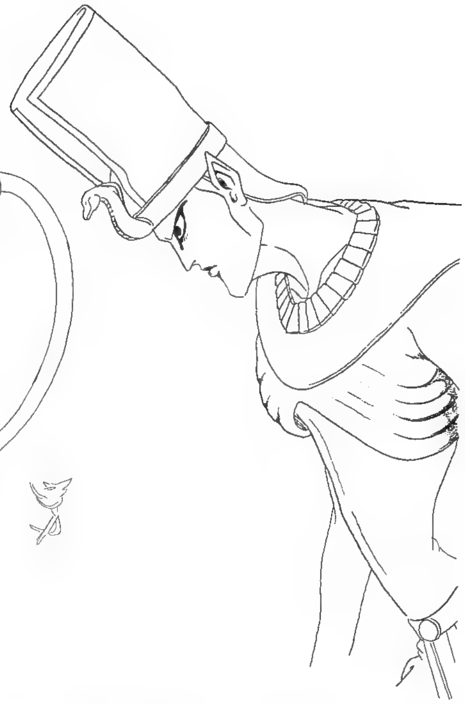
しかしながら、本来は優れた格闘家であるパイフーには、その身に染みついた功夫（クンフー）が時々見え隠れすることがあります。パイフーの跳び蹴りや投げ技など、タオロンと同じ身のこなしが見られるのがそれです。

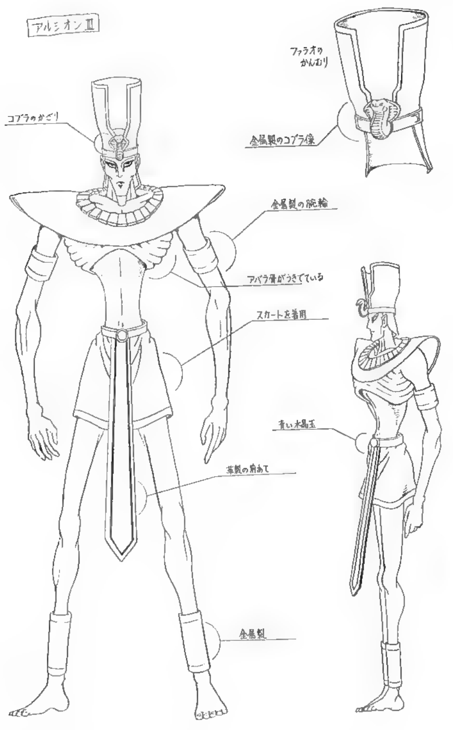
Q：まさにイタリア版イヤミ（ミーはおフランス帰りザンス！）という感じのピエールですが、なぜ彼はイタリア人であるにもかかわらず、「おフランスかぶれ」になってしまったのでしょうか？

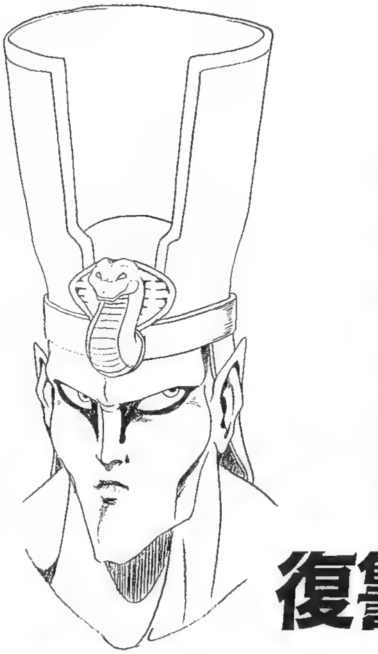
A：ピエールが「おフランスかぶれ」になった原因は、モンタリオ家執事のジィにあります。









出身地：エジプト
年　齢：4038歳(推定)
格闘スタイル：ファラオ体術
身　長：209cm
体　重：55kg
性　別：男

# 復讐に胸焦がす悲劇の王子

FILE 06

# アルシオン3世

ジィはピエールの勝ちポーズによく現れますが、彼はドイツ系フランス人で、ピエールにとっては執事であるとともに、格闘技の師匠でもあるのです。

したがってピエールが使う数々のフランス名の技は、もともとはフランス人であるジィの技であり、イタリア人であるピエールが「おフランスかぶれ」になったのも、すべてはジィのせいなのです。

Q：ピエールは独身のようですが、将来、心に決めた人などはいるのでしょうか？　また、いるとしたらその人はやはり(?)、男性なのでしょうか？

A：ヒ・ミ・ツ。

(ピエール談)

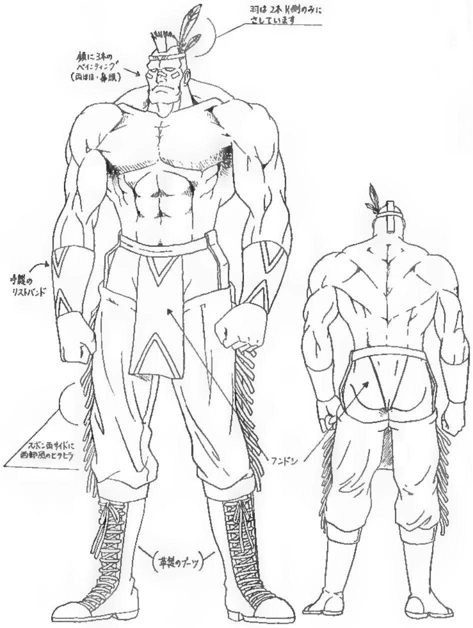
Q：一度聞いたら忘れようにも忘れられないピエールの声ですが、あの独特の声はなにか特殊処理でもしているのでしょうか？

A：特殊処理などはありません。すべて地声です。

声を担当していただいた方には、「桜田○子のものまねをする、オカマの西○秀樹」のイメージでなりきってもらいました。

Q：ティアは台湾出身ですが、名字をみる限りではヨーロッパ系のような感じを受けます。はたして人種は何系なんでしょうか？

A：彼女は、父親がゲルマン系アメリカ人で、母親は地元の台湾の女性です（美人だっ




FILE 07

# コンドル・ヘッズ

## 静かなる草原の狩人

| | |
|---|---|
| 出身地 | アメリカ |
| 年　齢 | 37歳 |
| 格闘スタイル | プロレス |
| 身　長 | 231cm |
| 体　重 | 138kg |
| 性　別 | 男 |







| | |
|---|---|
| 出身地 | 香港 |
| 年　齢 | ？歳 |
| 格闘スタイル | ？ |
| 身　長 | ？cm |
| 体　重 | ？kg |
| 性　別 | 男 |

たらしいです)。

したがってティアはアメリカ系台湾人となり、ラングレーの姓は父親の物です。ちなみにティアの両親は、すでに死亡しています。

Q：アルシオンの格闘スタイル、「ファラオ体術」とはどんなものなんでしょう？

ひょっとしてこれを極めると、彼のように長生きできるんでしょうか？

A：アルシオンが使う「ファラオ体術」というのは、かつてのアルシオンの王国で衛兵が、その体1つで国王を守るために生み出した格闘技です。

幼少より近衛兵の1人に鍛えられたアルシオンは、それを王子の心得として習得しました。現在でいう護身術に近いものでしょう。

ちなみに、アルシオンは長生きしたのでも、眠っていたのでもなく、「邪悪なる存在」がその力で封印し、4千年後の現在においてその力がとけた、という設定なので、彼の年齢と「ファラオ体術」とは、まったく関係がありません。

Q：コンドルが信じている聖霊と、ライラの部族が崇拝している「聖なる霊」は、同じ存在なのでしょうか？

A：聖霊と神を同義とする宗教もあるようです。コンドルやライラのように自然に密着した生活を営めば、おのずと神なる存在を信じるようになるのではないかと思い、その中で、より素朴な表現として「聖霊」という単語を選びました。

FILE 08

# シーク・マハール

## 戦友の仇を求めて…




| | |
|---|---|
| 出身地 | サウジアラビア |
| 年　齢 | 48歳 |
| 格闘スタイル | 剣術闘法 |
| 身　長 | 170cm |
| 体　重 | 104kg |
| 性　別 | 男 |





FILEXX

# 黄（ホアン）　白虎（パイフー）

## 最凶最悪の存在、ここに降臨



「聖霊」＝「聖なる霊」が正しいのかどうかは分かりません。ひょっとしたら彼らの内なる声だったかもしれません。

Q：ライラの年齢は不詳となっていますが、だいたいの年齢はどれくらいでしょうか？

A：ライラの年齢は推定14歳です。ただ野生児？　であることと、とても14歳にみえないということで、不詳ということにしています。

Q：ライラの所属する、女傑族について教えてください。

A：女性しかいません。長老も女性です。狩猟をなりわいとした、平和な村です。

Q：開発スタッフの中でイチオシのキャラは誰ですか？

A：スタッフとしては、やはりキャラそれぞれに愛着があり、一概にこれだ！　と決めることはできません。各キャラクターにそれぞれ個性づけを強くしてあり、それぞれに思い入れがあるのです。でも、しいてといわればタオロンかな…。

できるならば、すべてのキャラでプレイしていただき、今後の開発のため、皆さんのご意見を聞かせていただければ幸いと考えています。

Q：最後に読者の皆さんに一言お願いします。

A：現在、ネオジオCD版を製作中です。ROM版にオマケをいくつか盛り込んでいますので、期待していてください。



# ネオジオ関連メーカー
# リレーインタビュー⑫
# フェイス

©FACE 1997

**株式会社フェイス**

●昭和54年10月6日設立。ＰＣエンジンの『マージャン学園』『はにーいんざすかい』等、コンシューマー中心に開発。しばらくアーケードから遠ざかっていたものの、今回の『マネーアイドルエクスチェンジャー』で戦線復帰！

## 『エクスチェンジャー』さらにブレイク!? 気になる今後の展開をチェック!!

**今回の〝ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー〟は驚異の両替パズルキャラクターゲーム（なんだそりゃ）、『マネーアイドルエクスチェンジャー』で大ブレイク!!のフェイスにオジャマ。**

**開発部長でありながら契約社員、そしてなぜかアニメの脚本まで手がけるという、話を聞けば聞くほど存在が謎の人、浅井部長に『エクスチェンジャー』の話をはじめ、今後の展開などについても聞いてみたぞ。**

### 『エクスチェンジャー』でネオジオ初!? 参入

―まず『エクスチェンジャー』以外での、最近のフェイスの活動内容などをお願いします。

「最近はいわゆるエレメカ関係とか、景品(ぬいぐるみ等)がメインになってますね。まぁウチの社長は『あくまでビデオゲームがメインだ!!』と力説しておりますが」

―あ、そうなんですか。

「ええ。ですから、この『エクスチェンジャー』はフェイスにとって、久々のビデオゲームなんですよ」

―ネオジオで出すのも久しぶりですしねぇ。

「ですねぇ。しかも前作『ぐるりん』なんて、出たの2年以上前ですし、発売はＭＶＳのみでロムもＣＤも出てないという、まさに幻のソフトですからね（笑）」

―あ、でも私『ぐるりん』ゲーセンでやったことありますよ。フィールドの方を回転させていく、いっぷう変わった落ち物パズルですよね。

「それは貴重な体験を（笑）。実は社員でも、その存在すら知らない者が多くて（笑）。だから『エクスチェンジャー』のチラシにも、堂々と〝ネオジオ参入第1弾〟と書いてあるんですよ（笑）」

### 入れたかった要素・入れたい(!!)要素

―『エクスチェンジャー』についてのお話を…。

「うーん、開発が終わってみればやはり、入れたかったのに入れられなかったものって多いですね。

特に、ＣＰＵ戦での幕間デモは入れたかったんですが…。本当はあの話、さくらが学校が終わって放課後から駅に着くまでに次々と敵が襲ってくるという設定なんですよ。製品版だとそのへん、サッパリ分からなくなってしまっておりますが…」

―一部の地域で放映されていたＣＭについてお聞きしたいのですが…。

「最初はアニメのつもりだったんですけどね。まあ石田さん（キャラデザイン）が忙しかったのとか、諸々の事情というものがありまして、実写になりました。

『私が出たかった』なんて声もちらほら聞こえてます。

実はけっこう急な話だったものですからあの衣装、超大急ぎで作ったんですよ。

もともと『コスプレする人が自分で作れるように』と、石田さんが考えてコスチュームの設定をしてくださってるんですが、いざ実際に作ってみるとけっこう難しい（笑）。

で、結局ブーツが間に合わなくて、ＣＭでは上半身だけ写すことにしまして。だからあの2人は裸足なんです」

―ところで、ネオジオＣＤ版なんですが…出ますよね？

「うーん、作りたいんですけど、今のところ予定は未定、ということで。まぁ、完全に作らない、ともまだ決定したわけではないので…。もし作るとなったら、入らなかったデモもちゃんと入れて、できれば新キャラも1人追加、というのが理想なんですが。

理想といえば、ネオジオＣＤ、ＳＳ、ＰＳと移植するたびに新キャラを1人ずつ追加していくというのをやりたいですね。いやＳＳ、ＰＳとも正式に移植が決まってはいないんですが、あくまで理想ということで」

―その理想、なんとか実現させてください。期待してます、特に ネオジオＣＤ版。

### 「格闘っぽい」ゲームとは!?

―ネオジオでの次回作は、どういったものを予定されていますか？

「今のところは未定なんですが、もしかしたら『2』になる…のかな？　ちょっと事情があって、まだ決定してないんですけど。だから、他のものになるかもしれません。ま




決めろ大連鎖！　集めろ小銭!!

**株式会社フェイス　開発部　部長**

## 浅井健吾さん



●昭和44年4月23日生まれ
東京都大田区出身

最近、副業（？）で脚本を書きました。超人学園ゴウカイザーのアニメビデオとラジオドラマです。見た人いたら感想くださいね。

〒169 東京都新宿区高田馬場3-12-27-205まで

あどっちにしても夏休み明けですね。たぶん、6月くらいには情報を公開できるようになると思います。

あともう一つ、格闘っぽいものを年末くらいに出す予定でいます」

――『格闘っぽい』、ですか？

「ええとですね、まぁ正直格闘に関しては後発ということもありまして、ただ格闘だけ、というのもきついので、ストーリー重視でいこうかな、など思いまして。まぁいやだといわれても、私がストーリー作ってしまう、というのもあるんですが（笑）。

格闘ゲームにあるまじきほどの大量のセリフと、メッセージがとびかうというものになりますので、これをはたして格闘ものといってしまっていいのかな、と。『格闘っぽい』といったのはつまり、そういうことです。

まぁ初の格闘モノといいましても、実は私、『超人学園ゴウカイザー』というゲームの企画・制作になぜか携わってたことがありまして。他にも昔、格闘を作ってたスタッフはけっこういるんですよ。ですから会社としては未経験でもスタッフ的にはそうでもないという、まことに不思議な状態になっております。

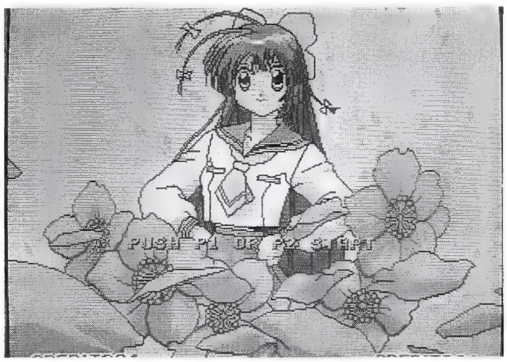
もちろん『ゴウカイザー』が完璧な格闘ゲームというわけでもないですし、やれなかったこともたくさんあります。そのへんのことも入れられたらいいですね。

こちらは夏休み明けくらいには、具体的な形をお見せできるのではないかな、と思います」



うーん、なんとかネオジオCD版でないかなぁ…。嘆願書出す？

# さくらとフェイスの野望とは？



いろんなメディアでさくらに会えるのもスグ！

「さくらとフェイスの野望」とはなんだと思ったそこのキミ！ その正体はなんと『マネーアイドルエクスチェンジャー』メディアミックス計画が進行中というウワサのことなのだ!!

メディアミックス…。それはエンターテイメント業界にとっては甘露のごとき響きをもつ言葉。ひとたびこれで当てたなら、マンガ化アニメ化キャラグッズ、ラジオドラマに映画化か!? やることなすこと大人気、フェイス笑いが止まらない、浅井さん一気に有名人、ってなぐあいにスバラシイ未来が待ち受けてたりする（かもしれない）わけだ。

しかもこの〝エクスチェンジャー〟の布陣をみると。

キャラデザイン：マニアのハートをがっちりゲット〝魔法騎士〟石田さん。

開発部長：なぜかアニメの脚本も書いている、〝超人学園〟浅井さん。

制作会社：ゲーセンの景品とくれば、〝麻雀学園（あんま意味なし）〟フェイス。

まさに狙ってる、狙いすぎだぞフェイス！ どうみたってネラってんだろ『エクスチェンジャー・メディアミックス計画』！

つーわけで、どーなんですか浅井さん、その辺。

**浅井**「もちろん、狙ってます（キッパリ）！」

（やっぱり！）具体的にはどのへん狙ってます？

**浅井**「実は、春頃から某誌でマンガを連載するという話がありまして。それから、すでにアニメ化の話もきてますね。たぶん実現したとして、こっちの方は夏から秋くらいでしょうかねぇ」

うーん、すでにそこまで野望が進んでいたとは…。柔和な顔してやるな、浅井さん。マンガ、アニメときたら次はラジオドラマ化か？

**浅井**「ラジオドラマ！ ぜひ、やりたいですねぇ。実は私、なぜか（笑）ゴウカイザーのラジオドラマの脚本も書いてまして。だからできれば、エクスチェンジャーも自らの手でラジオドラマの脚本を書きたいな、なんて思ってるんですよ。

この記事を読んでらっしゃるラジオ番組の制作会社の方、こちらまでご連絡いただけましたらすぐに私、プレゼンに参ります！ いや冗談じゃなくてマジです、本気で連絡、お待ちしてます」

はぁ…。これが縁でラジオドラマ化決まったら、なんかくださいね。となると次に気になるのはグッズ関係だな。

**浅井**「作りたいですねぇ。特にゲーセンの景品関係なんて、まさにウチの会社の得意分野なもんで、実現の可能性も非常に高いと思いますよ、ぬいぐるみとか。まぁ、まだ具体的には何も決まってませんが」

この調子でいくとひょっとして、マジで映画化まで狙ってるのか!? 恐るべしフェイス！

**浅井**「いやそこまでは狙ってませんよ、別に」

あ、そうスか…。

**浅井**「あくまで『自分の手の届くところであれこれやりたい』、というのがありましてですね、それでちょっと映画化、というのは大きすぎるかな、と」

うーん謙虚だな浅井さん。しかし、これで計画の輪郭はつかめたぞ。さくらたちがいろんなメディアで活躍するようになるのも、そう遠い将来じゃなさそうだ。すごいぞ浅井さん！ えらいぞフェイス！ と、ヨイショしとけば、あとでなんかくれるかも…、なんて思ってたら帰り際になんと、キャラデザ石田さんの直筆サイン色紙をゲット!!

というわけでこの超レア色紙、1名様にプレゼント！ 欲しいって人はこのあとプレゼントページへゴー!! 石田さん浅井さんありがとう！ あとは『エクスチェンジャー2』が実現すればいうことナシだ！ 待ってるよ〜ん！



SDキャラも設定ズミだから、ぬいぐるみもバッチリ!?



スムーズに動くオープニングを見てるとアニメ化にも期待大

# ネオジオトピックス

## イベント

## 64ビットついに始動!? 新作続々登場のAOUショウ!!

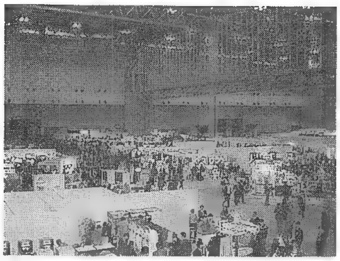
2月19日〜20日の2日間、千葉・幕張メッセで『アミューズメント・エキスポ1997』が開催された。

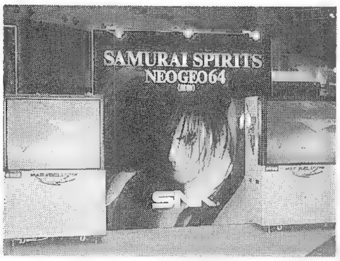
注目のSNKブースでは、なんと64ビットの『サムライスピリッツ』のプロモーションVTRが流れていたぞ。開発中の様子も映っていて、いよいよ本格的に始動というところだろうか。続報が楽しみなかぎりだ。

ブースの中は、今、ゲームセンターでも大人気の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』や、新キャラも続々登場のシリーズ最新作『マジカルドロップIII』の筐体がズラリならんでいて入れ替わり立ち替わりにプレイする人が絶えなかった。

さらに、昨年のAMショーで紹介した『MFX 2000』の最新版『MFX 3000』が早くも登場。これは未来感覚あふれるTHXドルビーサラウンドシステム&72インチワイドスクリーンを搭載した世界最新体感マシンだ。今後は、年4本以上の映像ソフト供給を予定していて、現在30タイトルが準備中とのこと。最新技術を駆使した迫真の映像が楽しみだ。

その他、スピード感あふれる映像による、迫力の体感マシンドライブゲーム『SAN FRANCISCO RUSH』。そして映画のような演出と音響効果で今までにない臨場感を再現したガンシューティング『MAXIMUM FORCE』などの新作ゲームも出展されていた。


ブースは1日中、熱気に包まれていた

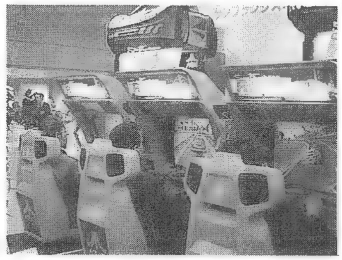


64ビット第1弾はサムライだ！

また、発売以来、大人気稼働中の『ウルトラ電流イライラ棒』も、今度は認定書払い出し機能つきになって登場するぞ。

季節ごとに新フレームが登場し、人気の衰えを知らないプリントシール機『ネオプリント』。そのニューバージョン『NEOプリントSPECIAL』と『NEOプリントMulti』も新たに登場するぞ。

『NEOプリントMulti』はというと、カセットを2種類搭載しているので今までの倍のフレームが選べるようになるのだ。しかも、参考出展という形ではあったが、ついにSNKゲームの人気キャラがフレームに登場していたぞ。KOF'96、RB餓狼SP、天草降臨、龍虎外伝などのキャラの他に、SNKやネオジオのロゴが入ったフレームもあって、SNKファンにとってますます楽しみが増えそうだ。


迫力満点のドライブゲームだ！

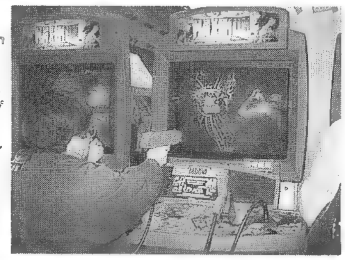
『NEOプリントSPECIAL』は、背景、被写体、フレームとの3重合成が可能に。背景パターン40種類、フレーム20種類、カラー選択3種類（カラー、モノクロ、セピア）と、なんと2400通りものシールが作れちゃうのだ。

もうすっかりお馴染みとなった『ネオミニ』の新しい景品も展示されていた。今度は目覚し時計や腕時計など、またまたキャラクターグッズが登場。本誌の通販でも取り扱う予定なので、こっちの方もよろしくね。他にも人気のサンリオグッズをはじめ、オリジナル商品も多数展示されていた。

ネオジオワールドでお披露目以来、大反響を呼んでいる『B.O.F』も、ブース中央に設置された特設ステージで華麗な演奏を披露していた。

そして、『KOF'97キャラ募集』の結果発表もおこなわれたぞ。接戦の結果、ネオジオフリークからはビリー・カーンが選ばれた（くわしくはP131を見てね）。

大型ゲームが目立った今回のAOUショー。これから春にかけて各アミューズメントスペースにお目見えするので、楽しみに待っていよう。


ドラマ感あふれるガンシューティング！

## ショウ

## 東京ゲームショウ'97・春で新作情報を手に入れろ!!

開催がついに1ヵ月後に迫った『東京ゲームショウ'97・春』。

春休み中の開催ということもあって、楽しみにしている人もいるんじゃないかな？

SNKをはじめ、ネオジオ関連の会社も多数参加を予定。家庭用ソフトの新作を中心にいろいろと発表する予定なので、近くの人は友達を誘って是非いってみよう。

前号にひき続き、ペア入場券プレゼントの方もまだまだ募集中。はがきに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記の上、次の住所まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12-202 ネオジオフリーク編集部『東京ゲームショウ'97・春』チケットプレゼント係まで。

●応募締切：3月24日(月)当日消印有効

日時：4月4日〜6日（うち一般公開日は5日、6日）午前10時〜午後5時

会場：東京ビックサイト（東京国際展示場）東展示棟／東1・2・3ホール

入場料：一般（中学生以上）当日／1000円 前売／800円

※小学生以下は無料。

問い合わせ：03-3246-6053（東京ゲームショウイベント事務局）



このポスターは、タレントの奥山佳恵さんのイラストレーターデビュー作なのだ!!

## イベント

# 豪華ゲストも出演決定!! 春休みはライブツアーでキメ!!

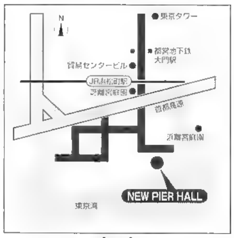
3月2日の大阪を皮切りにはじまった『SNKライブツアー』。もういった人もいるんじゃないかな？

各会場とも10時よりオープニング。それに続いて『リアルバウト餓狼伝説スペシャルチャンピオンシップ』の予選が開始されるぞ。この予選で勝ち抜いた上位8名を決定し16時から決勝をおこなうのだ。

その予選と平行してステージの方では、ゲスト声優を交えたトークショー&クイズ大会、コスプレ大会がおこなわれるので、こちらも注目!!

その他、フロアーでは常時フリープレイゾーン、アーケードゾーンなど、1日中遊べちゃう内容になっている。

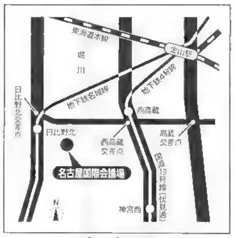
なお、コスプレ大会の受付時間は10時から13時までの間になってるので、コスプレーヤーは要チェックだぞ。



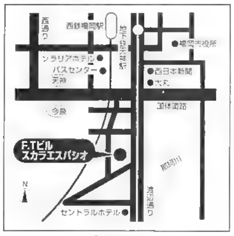
東京



仙台



名古屋



福岡

気になる各会場の日程とゲストは次の通り。

●東京
日程：3月9日
会場：ニューピアホール
生駒治美（ナコルル）
野中政宏（首斬り破沙羅）
山岡厚子（江戸小町）
KEN『友情出演』（エンディングテーマ）
※TBSラジオ「ゲムドラナイト」の公開録音を実施。パーソナリティーは、子安武人、氷上恭子。

●仙台
日程：3月22日
会場：アズテックミュージアム
生駒治美（ナコルル）

●福岡
日程：3月25日
会場：スカラエスパシオ
生駒治美（ナコルル）

●名古屋
日程：3月27日
会場：白鳥ホール
矢野栄路（橘右京）
安井邦彦（サンゼルマン伯爵）
野中政宏（首斬り破沙羅）
田中昭子（チョナチョナ）
※また、期間中、会場内においてチャリティーをおこなう。その収益金を「財団法人 全国防犯協会連合会」へ寄付するとのこと。

## ラジオドラマ

# 今度はサムライ達が『ゲムドラ』ドラマに登場!!

発売が真近に迫ったネオジオ初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。もうみんな予約したかな。

なんとこのサムライRPGのラジオドラマがソフトの発売に先駆けて『子安、氷上のゲムドラナイト』のインタラクティブドラマのコーナーで3月2日より放送中なのだ。

放送局：TBSラジオ（954khz）
放送日：3月2日より開始。全4話完結。
時間：深夜25：00〜25：30


アフレコに集まったキャストの方々

ちなみにインタラクティブドラマとは、毎週2パターンの予告が流れてどちらがいいかをリスナーが投票して、より票を集めた方が次週の内容になるという、まったく新しいタイプのリスナー参加式ドラマのこと。

以前、KOFのドラマをやって大好評だったこのコーナーに、今度は侍達が登場するわけだ。

キャスティングは次の通り。

覇王丸…臼井雅基
ナコルル…生駒治美
リムルル…氷上恭子
ガルフォード…小市慢太郎
チャムチャム…千葉麗子
天草四郎時貞…真殿光昭
時姫…岩男潤子
牛若姫…石井直子
牙神幻十郎…コング桑田
語り…納谷六朗

ほぼ、ゲームと同じキャスティングとなっているが、リムルル役の松本恵さんだけスケジュールの都合がつかなかったということで、『ゲムドラナイト』のパーソナリティの氷上恭子がピンチヒッターで登場。どんな氷上・リムルルができあがっているのかとっても楽しみだ。

もちろん前回のKOFの時同様、全話を収録したCDも4月9日に発売予定だ。くわしいことはまた次号で発表するのでそれを見てね。

## リアルバウト餓狼伝説スペシャルゲーム大会日程

〈3月8日〉
●場所：シータショップ戸塚店／開始時間：未定／場所：神奈川県横浜市／電話番号：045-871-8941

〈3月16日〉
●場所：ファミーズ共和店／開始時間：未定／場所：愛知県大府市／電話番号：0562-45-0500

〈3月20日〉
●場所：ゲーム選隊白子店／開始時間：未定／場所：三重県鈴鹿市／電話番号：0593-88-5232

〈3月20日〉
●場所：マジカルガーデン平針店／開始時間：15時／場所：愛知県名古屋市／電話番号：052-808-3824

〈3月22日〉
●場所：マジカルガーデン一宮店／開始時間：15時／場所：愛知県一宮市／電話番号：0586-43-7277






[テレフォンサービス]<SNK>東京03-5275-6200／大阪06-339-0110(9：00〜17：00)<ADK>048-775-2347<ザウルス>03-3222-1734<ビデオシステム>075-323-0008<データイースト>03-3398-5317<ビスコ>03-3554-0124
[ホームページのアクセス先]<SNK>http://www.neogeo.co.jp<ADK>http://www.bekkoame.or.jp/adk<ザウルス>http://www.saurus.co.jp/<ハドソン>http://www.hudson.co.jp<サン電子>http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm<アイマックス>http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm<サイトロン&アート>http://www.scitron.co.jp

# ネオジオプロムナード

## コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年3月7日版

[技]＝技術重視型　[頭]＝知能重視型　[体]＝体力重視型　[緊]＝スリリング　[幻]＝ファンタジック　[感]＝ドラマチック　[易]＝簡単お手軽　[難]＝高難易度　[真]＝シリアスタッチ　[愉]＝ユーモラスなタッチ　[G]＝グラフィックに注目　[S]＝システムに注目　[C]＝キャラに注目　[爽]＝スカッと爽快　[忍]＝要忍耐　[長]＝末長く楽しめる　[短]＝短時間プレイも　[音]＝音楽も最高　[彩]＝多彩なモード　[H]＝ちょっとH

NEO·GEO　TM
NEO·GEO CDZ　TM

**タイトル**
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日
(CD版のみの場合はCD発売日)
内容

**NAM-1975**
SNK/シューティング/46M
￥13,800/￥4,800/'90.4.26
テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 [技][難][真][忍]

**トッププレイヤーズゴルフ**
SNK/スポーツ/62M
￥21,000/￥4,800/'90.5.23
豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 [技][頭][難][長]

**マジシャンロード**
ADK/アクション/46M
￥15,800/￥4,800/'90.4.26
呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 [技][幻][難][忍]

**麻雀狂列伝-西日本編-**
SNK/麻雀/42M
￥15,800/￥4,800/'90.4.26
ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 [真][頭][H]

**ベースボールスターズプロフェッショナル**
SNK/スポーツ/50M
￥18,000/￥4,800/'90.4.26
メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 [技][易][長][短]

**サイバーリップ**
SNK/アクション/50M
￥18,000/￥5,800/'90.11.7
突然、暴走しはじめた軍事コンピューター"サイバーリップ"を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ [技][緊][G]

**ザ・スーパースパイ**
SNK/アクション/55M
￥19,000/￥4,800/'90.10.8
アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織"ゾルゲ・キング"が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 [頭][緊][真][忍]

**ニンジャコンバット**
ADK/アクション/46M
￥18,000/￥4,800/'90.7.24
悪の忍者集団"影一族"を倒すため"忍一族"の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 [体][難][C][短]

**ライディングヒーロー**
SNK/スポーツ/46M
￥21,000/￥4,800/'90.7.24
若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 [技][感][難][忍]

**戦国伝承**
SNK/アクション/55M
￥19,800/￥5,800/'91.2.12
戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 [体][幻][感][C]

**ゴーストパイロット**
SNK/シューティング/55M
￥19,800/￥5,800/'91.1.25
第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ [体][難][忍]

**リーグボウリング**
SNK/スポーツ/26M
￥16,800/￥4,800/'90.12.10
3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 [技][易][愉][短][彩]

**JOY JOY KID**
SNK/パズル/22M
￥13,800/￥4,800/'90.11.20
ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 [頭][緊][幻][忍]

**バーニングファイト**
SNK/アクション/54M
￥19,800/￥4,800/'91.5.20
米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 [体][感][愉][C][爽]

**ASOII～ラストガーディアン～**
SNK/シューティング/47M
￥18,800/￥4,800/'91.3.25
SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 [真][頭][難][S]

**ラギ**
ADK/アクション/50M
￥19,800/￥4,800/'91.3.14
美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技"葉術"を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 [技][幻][易][愉][長][短]

**キング・オブ・ザ・モンスターズ**
SNK/アクション/55M
￥19,800/-/'91.2.25
ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 [体][幻][愉]

**ラリーチェイス**
ADK/レース/46M
￥23,800/￥4,800/'91.11.8
WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 [技][難][忍][短]

**ロボアーミー**
SNK/アクション/46M
￥21,800/￥5,800/'91.10.30
大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団"ヘル・ジード"にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 [体][感][真][C][爽]

**2020年スーパーベースボール**
SNK/スポーツ/46M
￥21,800/￥5,800/'91.9.20
西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 [易][爽][長][短]

**クロスソウォード**
ADK/アクション/50M
￥21,800/￥4,800/'91.7.25
3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 [技][幻][感][難][真][G][忍]

### ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 [体][感][C]

### サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ [技][易][爽]

### フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 [体][易][真][長][短]

### 餓狼伝説～宿命の闘い～
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 [易][S][爽][短]

### キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 [体][感]

### ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ [頭][感][易][C][爽]

### ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！ デッドボールを受けると乱闘になることも。 [易][爽][長][短]

### ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 [技][感][真][音]

### ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ [技][緊][難][G][長][音]

### 龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 [感][真][S][爽][短]

### ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？ この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 [愉][S][C][短][彩]

### アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 [技][緊][G][S]

### ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 [体][易][C][短]

### 戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 [技][感][難][忍]

### 得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！ 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 [易][爽][長][短]

### 餓狼伝説2～新たなる闘い～
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 [技][感][S][爽][音]

### ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 [体][幻][感][愉]

### 餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 [技][C][爽][短][音]

### サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 [緊][真][C][爽][音]

### ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 [愉][S][C][短][彩]

### 得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 [易][G][爽][長][短]

### ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 [技][感][C]

### フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ [技][易][爽][短]

### 龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 [技][感][S][C][忍]

### ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 [技][感][難][C]

### 雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 [頭][幻][感][愉][長][H]

### トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 [技][幻][感][難][愉][S]

### ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 [技][感][愉][G][C]

## 真サムライスピリッツ

SNK/格闘アクション/202M

¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

## パワースパイクスII

ビデオシステム/スポーツ/82M

-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK/格闘アクション/196M

¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

## 痛快GANGAN行進曲

ADK/格闘アクション/178M

¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

## クイズキング・オブ・ファイターズ

ザウルス/クイズ/122M

¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

## ギャラクシーファイト

サンソフト/格闘アクション/169M

¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

## パズルボブル

タイトー/パズル/32M

-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

## ダンクドリーム

データイースト/スポーツ/94M

¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国の中から好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

## 風雲黙示録

SNK/格闘アクション/190M

¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

## 餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜

SNK/格闘アクション/266M

¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

## 得点王3

SNK/スポーツ/158M

¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

## ダブルドラゴン

テクノスジャパン/格闘アクション/178M

¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK/格闘アクション/250M

¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

## 天外魔境真伝

ハドソン/格闘アクション/202M

¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

## ワールドヒーローズパーフェクト

ADK/格闘アクション/226M

¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

## クロススウォードII

ADK/アクション/70M

-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

## ステークスウィナー

ザウルス/競馬アクション/80M

¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

## 超人学園ゴウカイザー

テクノスジャパン/格闘アクション/186M

¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

## パルスター

エイコム/シューティング/305M

¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

## アイドル麻雀ファイナルロマンス2

ビデオシステム/麻雀/不明

-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

## サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

SNK/格闘アクション/282M

¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

## ADKワールド

ADK/バラエティ/不明

-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。「ワーヒー」のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

## ソニックウィングス3

ビデオシステム/シューティング/154M

¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

## 将棋の達人

ADK/将棋/58M

¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

## ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！ キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入も可能。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

## NEO・GEO CD SPECIAL

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

## リアルバウト餓狼伝説

SNK/格闘アクション/346M

¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

## まる子デラックスクイズ

タカラ/クイズ/118M

¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

## NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

## 押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易愉S

## マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭愉C短

## ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

## 神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.6.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、すべて何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

## NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/¥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感真SC

## オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！ 各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

## メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！ 正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易愉

## ステークスウィナー2

ザウルス/リアルジョッキーアクション/178M

¥29,800/-/'96.9.24

今回は牡馬・牝馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによってルートが全部で4つのパターンに分かれるようになった。他にもライバルが登場したり、海外を転戦できるようになったのも魅力。 体緊易愉短

## 風雲スーパータッグバトル

SNK/格闘アクション/242M

¥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技感難S

## 超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/¥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

¥32,000/¥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

## ティンクルスタースプライツ

ADK/シューティング/146M

¥29,800/¥5,800/'96.11.25

聖なる星「ティンクルスター」を悪の帝王メヴィウスから取り戻すべく、王女ロードランが旅立つ。史上初の対戦型シューティングゲーム。ザコキャラを爆発にうまく巻き込んで、対戦相手をやっつけろ！ 頭幻CS

## わくわく7

サンソフト/格闘アクション/259M

¥29,800/-/'96.11.21

7つ集めると何でも願いがかなうという伝説の〝わくわくボール〟をめぐって闘いがはじまった！ 登場するキャラクターは森の妖精や機動歩行戦車など、どれも超個性的な7人がそろう。ボーナス君も再び登場！ 技幻愉SC短音

## サムライスピリッツ天草降臨

SNK/格闘アクション/378M

¥32,000/¥6,800/'96.10.25

人気シリーズ第4弾。『斬紅郎無双剣』をベースに、「怒り爆発」や「14連斬」などの新システムを追加。キャラは前作の12人に新キャラ2人＋復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 技感真SC

## 得点王 炎のリベロ

SNK/スポーツ/226M

¥29,800/-/'96.10.16

シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80ヵ国から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される〝SNKスーパースターズ〟が乱入してくるぞ。 技緊S短

## ネオジオコレクション K・O・F'96

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'97.2.14

人気ゲーム『KOF'96』のバラエティソフトが登場。曲のコメントつきの「サウンドプレイ」や、キャラが自分のプロフィールをしゃべって答えてくれる「キャラクターファイル」など、全部で4つのモードが楽しめる。 易C彩

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

SNK/格闘アクション/394M

¥32,000/3月28日発売予定/'97.1.28

餓狼伝説最新シリーズが登場。前作の15人に加え、クラウザー、タン・フー・ルー、チン・シンザン、ローレンスの復活組4人を加えた計19キャラが使用可能。家庭版では隠れキャラのナイトメア・ギースも使えるぞ。 技緊難C爽

# ゲームミュージックCD既発売リスト

| タイトル | 発売日 | 品番 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ソニックウィングス2 | '94.12.16 | CD：PCCB－00158 | ¥1,500 |
| ダンクドリーム／ガンハード | '95.1.20 | CD：PCCB－00173 | ¥1,500 |
| ダブルドラゴン | '95.3.17 | CD：PCCB－00175 | ¥1,500 |
| ギャラクシーファイト | '95.3.17 | CD：PCCB－00177 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説3 | '95.4.21 | CD：PCCB－00179 | ¥1,500 |
| 超人学園ゴウカイザー | '95.6.21 | CD：PCCB－00176 | ¥1,500 |
| 風雲黙示録 | '95.6.21 | CD：PCCB－00181 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | '95.7.21 | CD：PCCB－00185 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | '95.8.19 | CD：PCCB－00187 | ¥1,500 |
| パルスター | '95.10.21 | CD：PCCB－00192 | ¥1,500 |
| ソニックウィングス3 | '95.10.21 | CD：PCCB－00193 | ¥1,500 |
| 天外魔境真伝 | '95.11.17 | CD：PCCB－00191 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣 | '95.12.16 | CD：PCCB－00200 | ¥1,500 |
| リアルバウト餓狼伝説 | '96.2.7 | CD：PCCB－00203 | ¥1,500 |
| オーバートップ／押し出しジントリック | '96.2.21 | CD：PCCB－00206 | ¥1,500 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 神凰拳 | '96.3.21 | CD：PCCB－00208 | ¥1,500 |
| ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝 | '96.4.3 | CD：PCCB－00212 | ¥1,500 |
| ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス | '96.5.2 | CD：PCCB－00213 | ¥2,500 |
| 超鉄ブリキンガー | '96.5.17 | CD：PCCB－00211 | ¥1,500 |
| NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～ | '96.6.21 | CD：PCCB－00209 | ¥1,500 |
| マジカルドロップ2 | '96.6.21 | CD：PCCB－00217 | ¥1,500 |
| NEO・GEO GALS Vocal Collection | '96.6.21 | CD：PCCB－00219 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス | '96.7.19 | CD：PCCB－00220 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | '96.8.21 | CD：PCCB－00223 | ¥1,500 |
| わくわく7 | '96.8.21 | CD：PCCB－00215 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス | '96.9.20 | CD：PCCB－00225 | ¥2,500 |
| K・O・F DANCE TRAX | '96.11.21 | CD：PCCB－00233 | ¥2,500 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | '96.12.4 | CD：PCCB－00231 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ天草降臨　アレンジサウンドトラックス | '96.12.16 | CD：PCCB－00237 | ¥2,500 |
| 風雲　SUPER TAG BATTLE | '96.12.16 | CD：PCCB－00236 | ¥1,500 |
| REAL BOUT　餓狼伝説　SPECIAL | '97.2.5 | CD：PCCB－00240 | ¥1,500 |
| TWINKLE STAR SPRITES | '97.2.21 | CD：PCCB－00247 | ¥1,500 |
| REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL アレンジサウンドトラックス | '97.3.5 | CD：PCCB－00250 | ¥2,500 |



俺達はいったいどこへゆくのか!? 見えない明日へつきすすむ
RPG!新作
最終回!
その6
と、いうわけでいよいよ最終回
あとは肩の力をザグリぬいてプレ~イするのみ!!!
おめでたい感じ
江戸小町
歌うのです
シビレるだろう
三味線太郎
エレキ三味線
シビレる
そのまんまの名前だし しかし
猫じゃらし
SONG by 山田享子さん
原案 夏目仁史さん
太郎の親友 ミモ丸 でも三毛猫じゃない所がミソ
歌手をめざす女の子 芝居小屋でデビューだ
エンディングでKENさんの歌を聞け~!!!



魔人 アントネット
脱字ではない
これはけっこう気に入ってる1枚 首につけてるギロチンがそそるだろう?
モンスターやキャラクターの名前がだじゃれっぽいのはシナリオのヤマザキさんのシュミだからなのだ
どこに出てくるどんなモンスターかは秘密だ!
うわああ バレバレ
ぼくは
ぼくは
ぼくは
ぼくは
京都編 ぼくは が……
ふるふる
バサラもよみがえる
よかったね
うん
そいじゃ
まいろいろあったがひとつよろしくたのむ
おうへいに
NEOGEO版にはオマケもついてるらしいぞ…
ひとまずバイバイ

天草降臨のランクは上々！
ティンクルスターも大健闘！
根強い人気のKOFは、
相変わらず突っ走ってます！

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

# NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

## 1月1日〜1月31日

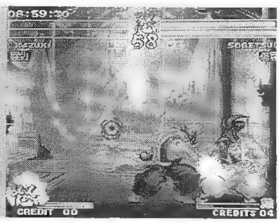
| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ天草降臨 CD | 1,896P |
| 2 | わくわく7 ROM | 1,256P |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD | 987P |
| 4 | サムライスピリッツ 天草降臨 ROM | 743P |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROM | 342P |
| 6 | ファイナルロマンス2 CD | 246P |
| 7 | ティンクルスタースプライツ ROM | 177P |
| 8 | 得点王 炎のリベロ CD | 49P |
| 9 | 龍虎の拳2 CD | 45P |
| 10 | 超鉄ブリキンガー CD | 32P |

## ランキング総評

『天草降臨』が2連続首位達成！ このまま『KOF'96』の連続首位記録を抜け！

と、応援したいところだけど、『わくわく7』も結構なポイントを獲得して追い上げており、この先どうなるか興味深い。やっぱりSS版発売まで待てな〜い、ってことで、みなさんROM版買いはじめたのですかね？

『KOF'96』はROM版、CD版ともに今月も相変わらずポイントを稼いでるぞ。このまま『KOF'97』が出るまで、ずっとランクインしてそうな予感♡ これだけ長い間売れ続けるとは…文句なしの人気ゲームだ、KOF！



忍者兄弟がかなりウケてるようです！

さすが出世頭!!

そして、見てかわいい、プレイして楽しいシューティング、『ティンクルスタースプライツ』が6位につけるなど、これまたがんばったぞ！ かわいいキャラクターだけでなく、「連爆」「ハート送り」といったパズル的な要素もウケてるんでしょうか。オッケイ！

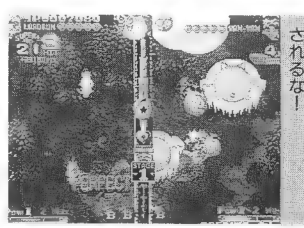
7位は『ファイナルロマンス2』。美女目白押しのこの麻雀ゲーは'95年発売のものだが、TOP10入りしない月でも、そのチョイ下くらいをウロウロしていたほどの根強い人気者！ 4ヵ月ぶりのランクイン、おめでとう！

以下、8位に『得点王 炎のリベロ』、9位に『龍虎の拳2』、10位に『超鉄ブリキンガー』と続きます。KOFシリーズがもっとくると思ったんだけどね…。まぁ妥当なトコかな？

さて、来月発売予定の新作も、なかなか小粋なゲームがそろってます！

まずは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ネオジオコレクション』。『KOF'96』ファンがそのままドーンと流れそうな予感！ 来月いきなりトップかぁ？

でも、餓狼シリーズ新作の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』も控えてるし、ナイスなパズル（キャラ）ゲー『マネーアイドルエクスチェンジャー』も発売になる！ 今後も目が離せないぞ。来月もお楽しみに！



かわいい見た目にまどわされるな！

## 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

**〈ソフマップ〉**

**ソフマップ秋葉原本店**
東京都外神田3-14-10
ソフマップビル
☎03-3253-3030

**ソフマップ日本橋店**
大阪府日本橋
3号店☎06-643-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

**〈あくとグループ〉**

**ファミコンランド一宮本店**
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

**吐夢書店**
静岡県三島市文教町1-1-19
（東レ建設 森島ビル1F）
☎0559-88-1708

他、加盟店75店舗

MONTHLY BEST10!

# NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

## 『RB餓狼SP』がトップ これからは餓狼の時代か!?

先月の28日にカセット版が発売され、人気沸騰中の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が、今月は早くも1位をゲット!! 3ヵ月に亘って君臨し続けた『サムライスピリッツ 天草降臨』をトップの座から2位へと引きづり落とした。ポイント差が50ポイント以上あるので、圧勝といっていいだろう。

その影響か、その他の順位も小刻みながら全体的に上下する結果となった。先月では6位だった『KOF'95』が4位に。3位だった『RB餓狼』が5位。10位だった『BREAKERS』が7位という感じだ。

ベスト10以外も変動は多少あるが、上の方を脅かすまでにいたりそうにない。

当分の間は『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の天下が続きそうだ。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてね!!

〈今月の読者の一言〉

『KOF'94』は私に対戦の楽しさを教えてくれたゲームです。今も我が家では熱い対戦が繰り広げられています。

PN／KEN（秋田県）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

## 今月のソフト人気ベスト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(4) | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 235P |
| 2位(1) | サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 181P |
| 3位(2) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 176P |
| 4位(6) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 96P |
| 5位(5) | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 94P |
| 5位(3) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 94P |
| 7位(10) | BREAKERS | ビスコ | 格闘アクション | 68P |
| 8位(9) | わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 64P |
| 9位(8) | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 62P |
| 10位(7) | 風雲スーパータッグバトル | SNK | 格闘アクション | 49P |

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位(前回) | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1位(1) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 4,318P |
| 2位(2) | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 3,059P |
| 3位(3) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 2,909P |
| 4位(4) | リアルバウト餓狼伝説 | 2,678P |
| 5位(5) | 真サムライスピリッツ | 2,148P |
| 6位(6) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 1,560P |
| 7位(7) | 餓狼伝説スペシャル | 1,194P |
| 8位(8) | 餓狼伝説3 | 1,166P |
| 9位(13) | サムライスピリッツ天草降臨 | 1,047P |
| 10位(10) | サムライスピリッツ | 829P |
| 11位(9) | 天外魔境真伝 | 799P |
| 12位(12) | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 761P |
| 13位(13) | パルスター | 606P |
| 14位(14) | 龍虎の拳2 | 481P |
| 15位(15) | ワールドヒーローズパーフェクト | 420P |
| 16位(17) | メタルスラッグ | 376P |
| 17位(16) | NINJA MASTER'S | 374P |
| 18位(30) | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 362P |
| 19位(18) | パズルボブル | 354P |
| 20位(19) | ソニックウィングス3 | 327P |
| 21位(20) | マジカルドロップ2 | 317P |
| 22位(21) | ビューポイント | 285P |
| 23位(24) | 風雲スーパータッグバトル | 272P |
| 24位(22) | 餓狼伝説2 | 265P |
| 25位(23) | ステークスウィナー | 248P |
| 26位(25) | ギャラクシーファイト | 216P |
| 27位(29) | わくわく7 | 192P |
| 28位(26) | アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | 188P |
| 29位(27) | ソニックウィングス2 | 168P |
| 30位(28) | 超人学園ゴウカイザー | 161P |
| 31位(31) | 神凰拳 | 120P |
| 32位(32) | ステークスウィナー2 | 117P |
| 33位(42) | BREAKERS | 116P |
| 34位(33) | 風雲黙示録 | 82P |
| 35位(34) | ワールドヒーローズ2 | 73P |
| 36位(34) | トップハンター | 72P |
| 37位(36) | クロススウォードII | 71P |
| 38位(37) | ビッグトーナメントゴルフ | 69P |
| 38位(37) | ファイターズヒストリーダイナマイト | 69P |
| 40位(39) | 餓狼伝説 | 62P |
| 41位(40) | 龍虎の拳 | 58P |
| 42位(41) | ADKワールド | 51P |
| 43位(44) | ダブルドラゴン | 45P |
| 44位(44) | ワールドヒーローズ2 JET | 41P |
| 45位(43) | ラストリゾート | 40P |
| 46位(44) | ASO II | 39P |
| 47位(47) | ラギ | 38P |
| 48位(47) | ニンジャコマンドー | 37P |
| 50位(50) | NEO・GEOCD SPECIAL | 32P |
| 50位(49) | 得点王3 | 32P |

# コンシューマーハイスコアコーナー

## CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## 今月は新作が不振!? 次回以降の天草に期待

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月はなぜか新作が不振の月でした。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が出ているとはいえ、まだまだ現役稼働中で対戦風景も結構見られるゲームセンターもある『天草降臨』。キャラも多いし、シリーズ初採用のタイムアタックに違和感のある人もいるかと思いますが、やっぱり面白さやシステムの目新しさは高いレベルを維持しているといえるのでは？　集計が終わったあとに何本か申請があっただけに、今後の展開に期待！

『KOF'96』も今一つ元気がない様子。やっぱり多段、高得点のキャラしか選択肢がないのが原因…!?

かわりに、といっては失礼だけど、今回も前回同様に、「ちょっと前のタイトル」の元気がいいようです。

『ニンジャマスターズ』は「いかにも強そう」というか「対戦でもイケてる」キャラのタイムが続々短縮されているし、『龍虎外伝』の「意外なキャラ（?）」で好タイム樹立などなど…。どちらも最新作から見ると、インパクト的に今イチ引けを取る感じですが、申請が多いということは人気があるということでしょう。いえる。

ほかには『神凰拳』の、紊天を使ってのハイスコアが注目を集めた。くわしくは高得点への道を見てもらうとして、出すだけで得点の入る技があったとは…。さすが神様。

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■YAZ（東京都）

※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**KOF'96**　（餓狼チーム）

今までにも紹介されてたし、ほかの人も同様のことをしているとは思うけれど、テリー兄貴の強ライジングタックルを根元から当てる（要するに全部当たる）ようにする。

跳び込んで何もしないで着地し、すぐライジングタックルや、相手のパワーため（なかなかやめない）に対して当てるようにする。

全部テリーで稼ぎながらストレートボーナスも取りつつパーフェクトも取るのが理想だけど、もし負けたら次のアンディで、飛翔拳（先端がカスるように）などでパーフェクトをとるか、昇龍弾で稼ぎつつ倒すかを、相手の体力などと相談しながら決める。

●YAZ・東京都

**ニンジャマスターズ**　（雲仙）

C、C、D、➡A、Bを使うのがいい。ガードされても反撃されにくいし、途中から闇コンボにもっていくこともできる。これで倒したあとは、裏回りが簡単にできるジャンプDで跳び込み、前述のNINJAコンボを当てる。

●SAS・愛知県

**神凰拳**　（紊天）

災念弾を撃ちまくる。負けてつぶすラウンドでは30発以上、勝つラウンドでも最低20発は撃つ。とにかく、できる限り多く撃ってから、ゾロ目のタイムで倒す（災念弾は、撃つだけで千500点入る）。完璧にやれば、250万点はいくでしょう。

●10-KEY・東京都

**龍虎の拳　外伝**　（王　覚山）

王は基本ラッシュ攻撃である➡A、➡A、➡B、➡Bが結構ダメージが高いので、これをメインにして闘っていく。

ただ出しているだけでもいいが（食らってくれることがある）、右端脚で浮かせてから決めた方が、空中ヒットするし、確実で早い。もちろん、ダッシュ等から追い討ちも決める。

カーマンなどのラッシュがききにくくない相手には、跳び込んで（ジャンプ攻撃をガードさせて）投げを入れるのもいい。投げの威力がバカみたいに高いので、かなりいい。

他の相手に対しても、決める機会があったら投げを決めるといい。

とにかく、相手のスキに右端脚を入れるのと、ラッシュ攻撃、投げ、このへんが重要になる。

●MaK・千葉県

**サムライスピリッツ斬紅郎無双剣**　（服部半蔵・羅刹）

爆炎徹塵隠れの殺傷力の大きさが多少気になるが、そこはナコルル戦で当て身を決めまくり、さらに完勝することによって損失補填が可能なので、特に問題なし。

やはり問題点としては、防御崩しで稼ぎつつ、どれだけ完勝を取れるかが重要だろう。

なるべく足払いでダウンさせるようにして（無理そうならコマンド投げ）、少しでも防御崩しを入れる回数を多くして稼ぐようにする。

あとは、幻十郎、覇王丸には空ジャンプから防御崩しを入れまくり、全体的に完勝を死ぬ気で取りまくる。一発食らったら、防御崩しの稼ぎで少しでも赤字が少なくなるようにする。

●M・Y・剣魂・千葉県

### ハウスコア担当者から一言

ども！　NF編集部では、悪質な風邪と、某有名RPG VIIが大流行しており、かなり進行に支障をきたしております。特に副編いたみん&攻略スタッフ。皆さんも、風邪とゲームのしすぎによる寝不足には注意して下さい。

さて、今月も申請に関する話しなどをいくつか。

最近、一本のテープに複数のタイトルを録画していいのか？　という質問が寄せられましたが、これはOKです。

また、基本的にロード画面やコンフィグ画面も録画をお願いします。さすがに起動時のロードまで録画しろ、とはいいませんが。よろしくお願いします。

### クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 685Pts. |
| 2位 | KM☆GM・宮崎県 | 575Pts. |
| 3位 | M.Y-剣魂・千葉県 | 515Pts. |
| 4位 | TOMOYA・神奈川県 | 450Pts. |
| 5位 | SAS・愛知県 | 265Pts. |
| 6位 | 10-KEY・東京都 | 180Pts. |
| 7位 | 未来飛行・島根県 | 175Pts. |
| 8位 | 幻庵ラブリー・長野県 | 140Pts. |
| 9位 | G・T・H・北海道 | 125Pts. |
| 10位 | YAZ・東京都 | 90Pts. |

### サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 牙神幻十郎（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,676,800 | ALL |
| ガルフォード（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,644,800 | ALL |
| 牙神幻十郎（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,600,600 | ALL |
| リムルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,559,700 | ALL |
| 服部半蔵（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,518,500 | ALL |
| ガルフォード（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,469,100 | ALL |
| ナコルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,370,300 | ALL |
| 服部半蔵（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,445,400 | ALL |
| 千両狂死郎（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,302,300 | ALL |
| ナコルル（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,209,900 | ALL |
| リムルル（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,209,100 | ALL |
| 覇王丸（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,177,800 | 12人目 |
| 覇王丸（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,129,700 | 12人目 |
| 首斬り破沙羅（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,123,000 | ALL |
| 花諷院骸羅（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 3,083,500 | ALL |
| 首斬り破沙羅（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,983,500 | ALL |
| 橘右京（修羅） | Y・K・千葉県 | 2,945,900 | ALL |
| 緋雨閑丸（修羅） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,863,000 | ALL |
| 橘右京（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,807,400 | ALL |
| 千両狂死郎（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,760,100 | ALL |
| 緋雨閑丸（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,723,100 | ALL |
| 天草四郎時貞（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,552,000 | ALL |
| 天草四郎時貞（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,463,300 | 11人目 |
| 花諷院骸羅（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,397,200 | ALL |

### 天外魔境真伝

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 八雲 | KM☆GM・宮崎県 | 28,351,200 | 12人目 |
| 戦国卍丸 | KM☆GM・宮崎県 | 21,871,300 | 12人目 |
| ジライア | KM☆GM・宮崎県 | 20,195,800 | 12人目 |
| 極楽太郎 | KM☆GM・宮崎県 | 20,035,900 | 12人目 |
| 絹 | KM☆GM・宮崎県 | 16,700,300 | 12人目 |
| カブキ団十郎 | TOMOYA・長野県 | 16,106,100 | 10人目 |
| 綱手 | KM☆GM・宮崎県 | 15,665,000 | 12人目 |
| 大蛇丸 | KM☆GM・宮崎県 | 15,918,900 | 12人目 |

### パルスター

| プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|
| 上田里志・大阪府 | 3,047,540 | ALL |

### ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル(ハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。
①龍虎の拳　外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ天草降臨＊
④天外魔境真伝＊
⑤ニンジャマスターズ＊
⑥神凰拳＊
⑦K・O・F'96＊
⑧パルスター＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。
〒112 東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

### KOF'96

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| チームフレイ（餓狼チーム） | YAZ・東京都 | 1,1802,600 | ALL |
| チームエディット（CD）ちづる、香澄、舞 | 未来飛行・島根県 | 1,520,800 | ALL |
| チームエディット（カセット）テリー、アンディ、大門 | USP・千葉県 | 1,008,400 | ALL |
| サバイバーモード（スコア）テリー・ボガード | 橘ウキョ～・長野県 | 88,2300 | ALL |
| サバイバーモード（タイム）レオナ | 橘ウキョ～・長野県 | 4'56'42 | ALL |

### ニンジャマスターズ

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| 蘭丸 | SAS・愛知県 | 2'36'43 | ALL |
| カムイ | YAZ・東京都 | 2'54'81 | ALL |
| サスケ | TOMOYA・神奈川県 | 2'59'04 | ALL |
| ナツメ | TOMOYA・神奈川県 | 3'31'45 | ALL |
| 天和 | YAZ・東京都 | 3'39'62 | ALL |
| 雲仙 | SAS・愛知県 | 4'21'20 | ALL |
| 鳳凰 | 秋眸・山形県 | 4'26'44 | ALL |
| 霞 | TOMOYA・神奈川県 | 4'52'84 | ALL |
| ゴエモン | SAS・愛知県 | 4'55'26 | ALL |
| 鴉 | SAS・愛知県 | 5'35'38 | ALL |
| 信長 | SAS・愛知県 | 5'37'64 | ALL |
| 雷牙 | 虹鱒太・埼玉県 | 5'51'27 | ALL |

### 神凰拳

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ルシファー | TOMOYA・神奈川県 | 1,637,500 | ALL |
| スサノオ | 10-KEY・東京都 | 1,617,000 | ALL |
| 楽天 | 10-KEY・東京都 | 1,752,000 | 9人目 |
| イグレット | 10-KEY・東京都 | 1,548,200 | ALL |
| イーリス | 10-KEY・東京都 | 1,497,600 | ALL |
| 孫悟空 | 10-KEY・東京都 | 1,470,500 | ALL |
| ベヒモス | YAZ・東京都 | 1,462,000 | ALL |
| 弁財天 | YAZ・東京都 | 1,449,400 | ALL |
| シーナ | TOMOYA・神奈川県 | 1,440,900 | ALL |
| ベヒモス | YAZ・東京都 | 1,462,000 | ALL |
| 酒天童子 | YAZ・東京都 | 1,300,900 | ALL |
| チチ・ネネ | 10-KEY・東京都 | 1,258,200 | 11人目 |

### ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| ワイラー | MaK・千葉県 | 2'03'44 | ALL |
| シンクレア | 橘ウキョ～・長野県 | 2'15'27 | ALL |
| 不破　刃 | FAG・群馬県 | 2'21'90 | ALL |
| レニィ・クレストン | 橘ウキョ～・長野県 | 2'29'20 | ALL |
| リョウ・サカザキ | 弟子騎士　鷲・神奈川県 | 2'54'11 | ALL |
| ロバート・ガルシア | 橘ウキョ～・長野県 | 3'07'43 | ALL |
| 王　覚山 | MaK・千葉県 | 3'19'06 | ALL |
| ロディ・バーツ | M,Y-剣魂・千葉県 | 3'32'27 | ALL |
| 藤堂香澄 | M,Y-剣魂・千葉県 | 3'38'00 | ALL |
| カーマン・コール | 橘ウキョ～・長野県 | 5'18'35 | ALL |

### リアルバウト餓狼伝説

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ブルー・マリー | 極限流・新潟県 | 2,443,100 | ALL |
| ギース・ハワード | 極限流・新潟県 | 2,399,800 | ALL |
| キム・カッファン | ワッチョビー・栃木県 | 2,380,000 | ALL |
| ジョー・ヒガシ | 10-KEY・東京都 | 2,357,100 | ALL |
| 山崎竜二 | ワッチョビー・栃木県 | 2,356,600 | ALL |
| 不知火舞 | G・T・H・北海道 | 2,328,700 | ALL |
| ダック・キング | SAS・愛知県 | 2,280,800 | ALL |
| フランコ・バッシュ | ワイゾウ・奈良県 | 2,274,200 | ALL |
| 秦崇秀 | G・T・H・北海道 | 2,337,700 | ALL |
| 秦崇雷 | G・T・H・北海道 | 2,230,300 | ALL |
| アンディ・ボガード | G・T・H・北海道 | 2,137,500 | ALL |
| ビリー・カーン | G・T・H・北海道 | 2,129,100 | ALL |
| テリー・ボガード | G・T・H・北海道 | 2,106,200 | ALL |
| 望月双角 | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,053,700 | ALL |
| ホンフゥ | SAS・愛知県 | 2,047,000 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | ？？？・鳥取県 | 1,917,200 | ALL |

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

# 格ゲー塾



## 第1回（全3回）
## 『キャラを動かそう』
メイン講師：ジェイケイ

**モリスケの格ゲー講座に引き続き、今月からはジェイケイをメイン講師に迎えての豪華攻略陣による『NF格ゲー塾』がスタート！
格ゲーが苦手なあなたも、ちょっと自信アリの君も、きっと満足のコーナー。では、はじまり、はじまり～!!**

### これこそ基本！キャラを動かしてみる

今回は、第1回目ということで、最も基本的な部分「キャラクターを動かす」ことについて解説していこう。

レバー操作からいうと、ほとんどの格闘ゲームが、左右で前後に移動し、下方向に入ればしゃがんで、上方向ならジャンプする。また、後ろ方向に入れれば相手の攻撃をガードすることができる。

### 空中における行動…ジャンプについて

まずはジャンプ。↗で前方、↑で垂直、↖で後ろにジャンプすることができ、攻撃ボタンを押すとジャンプ攻撃を出すことができる。このなかで使用頻度が高いのは、何といっても前方ジャンプだ。

前方ジャンプは、相手の飛び道具や地上技を回避しつつ接近できるうえ、下降中にジャンプ攻撃を出して相手に当て、さらに着地で地上技を出す、というように攻めていくことができる。場合によっては連続技になり、大ダメージを与えることもできるのだ。

ただし、ジャンプ攻撃を返すための技…俗にいう「対空技」には弱く、相手が冷静に対空技を出すと迎撃されてしまう。使いやすい対空技を持っている相手に、考えなしに前方ジャンプするのは危険だということだ。

垂直ジャンプは飛び道具を回避するのがおもな使い方。そのほか、前方ジャンプでは相手を跳び越してしまうような時に使ったりもする。

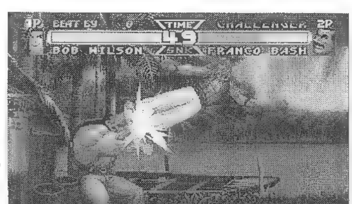
後ろジャンプは最も使用頻度が低い。とりあえず相手との間合いを離したい時や、ジャンプ直後に技を出して、相手の前方ジャンプを迎え撃つ（これは他のジャンプを使うこともある）ぐらいだろう。



武器や気弾を飛ばす、通称「飛び道具」は、ジャンプで回避or飛び越すのが基本

### 相手の攻撃を防ぐガードについて

ガードには、レバーを←に入れる立ちガードと、↙のしゃがみガードの2種類があり、それぞれ防げる技が違ってくる。使い分けが必要だ。大体、ジャンプ攻撃は立ちガード、しゃがみキックなどの足元を狙う技はしゃがみガードしないと防げなくなっている。とりあえず、ジャンプ攻撃は←で、地上の攻撃は↙でガードするクセをつけるといい。



ジャンプ攻撃はレバー←で立ちガードすれば防げるぞ

ただし、必殺技はガードしても体力を少し減らされてしまい（けずり）、投げ技（後述）に対してガードは無力。ガードしていれば体力が減らない、ということはないのだ。

また、地上技であるにも関わらず、しゃがみガードでは防げない技もある。NFの攻略で「中段技」「しゃがみガード不能技」と書いてあるのがそれだ。これは相手&技を覚える必要があるので、最初は「そういう技もある」程度で覚えておけばいいだろう。

そして、足元を狙う攻撃は↙のしゃがみガードで防ごう



※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

# 格ゲー塾 Q&Aコーナー

**Q**

うぃ～っす！ モリスケどん。僕はボブ師匠の投げコンボがちっとも出せないんです（2段目までは4回に1回くらい、最後まで出るのは、さらに4回に1回…）。

ぜひとも「コツ」のようなものを伝授して下され。

●PN／リザードン・東京都

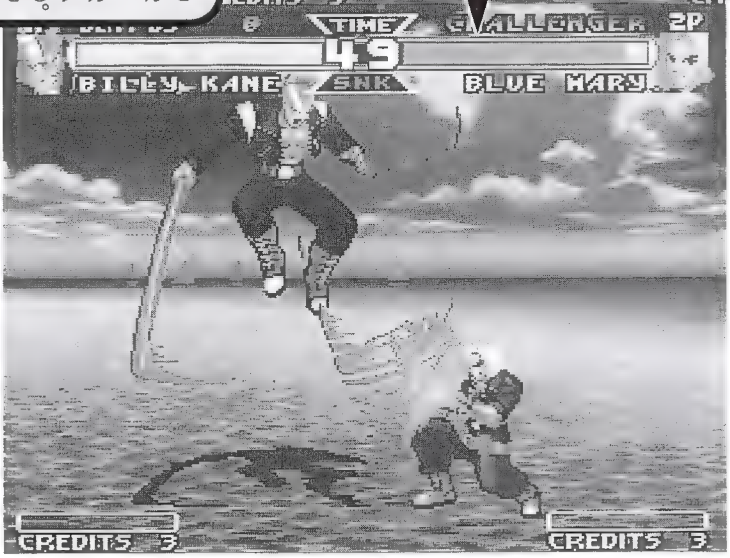
**A**

↘↘Cは投げを決めた直後に入力し、続けて←→→BCも素早く入力。ただ、入力が早すぎても出ないので、タイミングを覚える必要がある。側転した直後ぐらいにBCを押している感じ。とりあえず入力しておき、出なかった時はダウン攻撃に切り替える、というように使うのがベスト。

ちなみに、レバーをぐるぐる回しながらCだけを連打しても何故か3発目が出せる。普通に←→→Cと入力しても出ないので、他にコマンドがあると思うのだが…。とはいえ、この怪しいコマンドでの成功率も高くないので、正確なコマンドで入力した方がいいよ。いえる。（モリスケ）

技を出している最中に攻撃されると…




レバーを後ろ（写真の場合は→だね）に入れても、絶対にガードできない

## ガードできない状態⁉ おぼえておこう

ガードの種類&使い分けについて分かったところで、ガードできる状態、できない状態について覚えていこう。

相手の攻撃をガードできるのは、基本的に「自分が自由に動ける」状態に限られる。こちらが技を出している時や、ジャンプしている最中、相手の攻撃を食らってのけ反っている間は、レバーを後ろ方向に入れてもガードすることはできないのだ。

自由に動ける状態では、ボタンを押せば当然のように技が出る。が、技を出している時はガードできない。というわけで、ガードできる状態でも、ボタンを押してしまうとガードできなくなってしまう。初心者の人は特に注意。

## 特殊な部類だけど空中ガードについて

先程、ジャンプ中はガードできないと書いたが、RB餓狼SPやKOF'96など、ジャンプ中でもレバーを後ろ方向に入れればガードできる、「空中ガード」システムを採用しているゲームもある。

ただし、空中ガードには色々と制限がある。ほとんどの場合、「ガードできるのは飛び道具とジャンプ攻撃のみ」で、「ジャンプ攻撃を出してしまうと空中ガードはできなくなる」。さらに、ゲームによって細かい制限もあるのだ。 まあ、地上でのガードに比べるとそんなに重要ではないので、最初は頭の隅に止めておく程度で充分。

## 得 システム活用編 【ダッシュ&バックステップ】

講師：ジェイケイ

最近のネオジオ格闘ゲームでは、ほとんど基本操作と化したダッシュ&バックステップ。レバー操作は、ダッシュは→→、バックステップは←←でほぼ統一されている。

基本的に、ダッシュは相手との間合いを詰めたい時～こちらの攻撃が届かない間合いや、相手を転ばせたあと起き上がりを攻めたい時に、バックステップは一時退避したい時…こちらの攻撃をガードされたあとや、相手にとって得意な間合いになった時に使う。

しかし、その性能はゲームによって差が大きく、実用性も変わってくる。

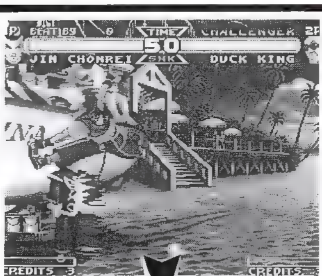
最新のRB餓狼SPでは、なんといってもバックステップが使いやすい。出した直後から途中まで無敵（相手の攻撃を一切食らわない状態）なので、自分が不利な状況（スキのある技をガードされたあとや、起き上がり、空中戦で負けたあとの着地など）で、とりあえずバックステップで逃げることができるのだ。

まあ、ダッシュの終り際は無敵ではなくなってしまうので、そこに攻撃を合わせられると食らってしまう。多用して読まれないように注意。崇兄弟は最後まで無敵なのでほとんどリスクがないんだけど。

ダッシュの方は、最中にジャンプすると飛距離が伸びるのと、一部の通常技が勢いを残してすべりながら出るのが特徴的。奇襲には最適だ。

ちなみに、本来はすべらないが、ダッシュ中にレバーを↘に入れてパンチ（キック）を押すと、すべるようになる技もある。コンビネーションにつなぐことはできないが、キャンセルは可能だし、間合いを詰めながら攻撃できる。モノによっては使えるぞ。

また、ダッシュの終り際に技を出すと、これまたすべる場合がある。これはコンビネーションにつなぐことも可能。




無敵時間があるので、跳び込みや突進技を避けることができる




画面端なら間合いが離れないので、そのあと投げを狙えるぞ




ただし、フォロースルーは大きい。そのぶん反撃されやすいのだ

## それではいよいよ攻撃してみよう

次はボタン操作、「技を出す」ことについて。

ほとんどの格闘ゲームには、弱、(中)、強の攻撃ボタンが用意されている。基本的に、弱はボタンを押してから相手に当たるまでが早く、攻撃後の戻りモーションが短い。反面、攻撃力は小さい。強はその逆となっている。

相手に当たるまでが遅いと、そのぶんガードされやすく、当たる前に攻撃されることも多い。俗にいう「出が早い、遅い」というもの。また、モーションが長いということは、それだけガードできない状態が長いってこと。「スキが小さい、大きい」ってやつだ。うまく使い分ける必要がある。

通常技は、立ちとしゃがみで違う技になり、立ち攻撃は相手の距離によって変化する場合も多い（遠距離技、近距離技）。マイキャラの通常技を色々試してみて、使いやすそうなもの、例えばリーチが長いとか、出が早くてスキがないといった技を探して（NFの攻略にも載ってるけど）それを中心に使っていこう。




弱攻撃（左側）よりも、強攻撃（右側）の方がリーチが長く、威力もある

## レバーとボタンを組み合わせる技もある

立ちorしゃがみ状態でボタンを押す以外に、レバーとボタンの組み合わせで、投げ技、特殊技、必殺技といった技を出すこともできる。

投げ技はほとんどの格闘ゲームに存在する技。大抵、相手に接近してレバー⬅or➡＋ボタンという操作で出せる。投げが決まる間合い、条件な




投げ技は必ず覚えとこう。大抵、接近してレバー真横＋強パンチだ

## タカの二十番勝負

文：修羅騎士　鷹

**お題／EXキャラって何？**

ども、たかっぴーです。本来ならこの場所は、モリスケの「初心者向け格ゲー講座」のスペースだったのですが、前回で終了してしまいました。お疲れさんです。分からないことがあったら、バックナンバーを探して勉強しましょう。

このコーナーですが、〝二十番勝負〟と名を変えてこっちのページに移った意味を聞いたところ、まったく関係ないらしい。ぶへっ。…まぁいいや。

前フリはこの辺にしておいて、そろそろ本題に入るとしましょう。

RB餓狼SP（家庭用）では、キャラ選択画面で、BCを押しながらA（1P）orD（2P）を入力することによって、そのキャラの名前の頭に〝EX〟の文字がつき、色や必殺技まで変化しちゃうのは知ってるよね。っていっても現段階ではアンディ、マリー、ビリー、タン先生の4キャラしか確認できてないけど。




写真は闇浴びせ蹴り。この技大好きなんだよ～!!

このEXキャラをはじめて見たのはアンディだったから、かな～り感動してしまったのだ（好んで使ってるキャラだから）。

実際にEXアンディ（羅刹アンディと命名）を使ってみたけど…強斬影拳（ちなみに弱は出ない）を空振りした時のスキが絶望的だったり、信用のおける対空技（昇龍弾）がなくなってたりなど、なんじゃこりゃと思って使ってました。

でも、ガード不能の蜘蛛絡みや、出の早い闇浴びせ蹴りがブレイクショット対応技だったりと強い部分も見受けられるのね。ホント修羅、羅刹って感じなのだ。

タン先生は、コンビネーションアタックがなかったりコマンド投げがついたりと餓狼SPのような感じだぞ。また、他のキャラも技だけに限らず勝ちデモやエンディングが変わってるのだ。その辺は自分で確認して欲しいのね。

今回はこれで終わりなのだ。ではお休み。

ZZZzzz…。




このようにEXキャラには昔の技が復活していたり、新技がついたり…

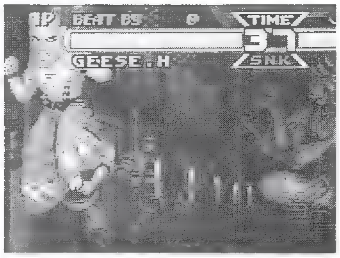
どはゲームによって違うが、通常の投げ技ほぼ密着しないと決まらないものがほとんど。
しかし、ガードしている相手に決めることができるという利点がある。ガードばかりしている相手には投げ、というのが格闘ゲームでのセオリーだ。相手に接近するには、前方ジャンプ攻撃やダッシュを使うといいぞ。

●『特殊技』
キャラによって、レバーを特定の方向に入れながらボタンを押すと、通常技とは違った技を出せることがある。攻略ページの技表などで、マイキャラの分だけでもチェックしておくといいだろう。

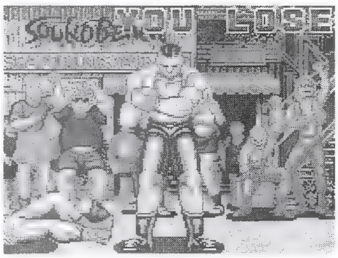
●『必殺技』
格闘ゲームでなくてはならない技「必殺技」。
レバーを特定方向に連続入力し、ボタンを押すと出せるのだが、これについては次号で…。

# 世にも不思議なゲーム画面

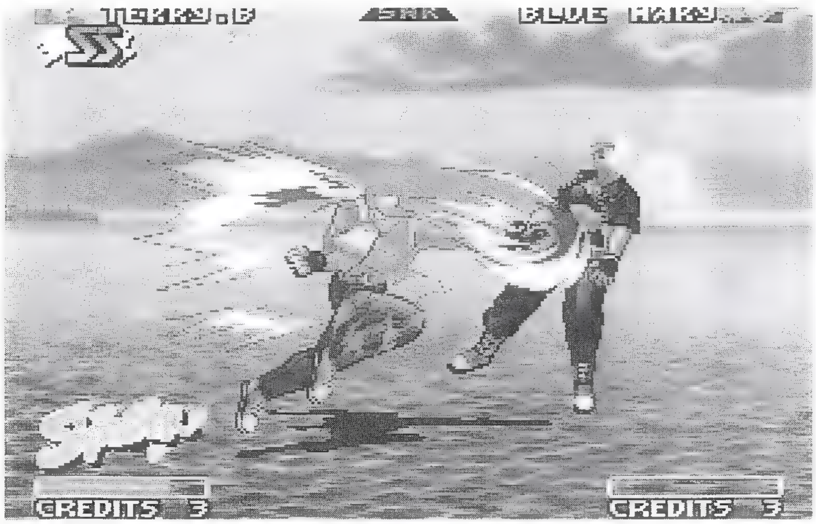
by鷹っぴー



何か顔が妙に大きいんですけど…これを発見したのは夜中。疲れ切った状態だったのでマジ笑えた。特にいたみんとJKは腹を抱えてたぞ。



何か頭に『の』って書いてあるんですけど…。これは初代餓狼のマイケル・マックスの勝ちポーズ。RB餓狼SPの海岸にも飛んでるし。あひ。



威力があり、なによりカッコイイ必殺技。次号で出し方のコツを解説するぞ

# 連続技レッスン

ここでは、連続技コーナーということで、攻略ページには掲載していない、RB餓狼SPの空中連続技をいくつか紹介しよう。（ジェイケイ）

**●崇秀…近距離立ちC(1段目)、C、C、←→C↓強帝王天耳拳(1P限定)**
強天耳拳は、コンビネーション後すぐにダッシュして出すこと。画面端に追い詰めている時は2Pでも入るぞ。

**●ジョー…立ちB、C、C、↓↘→C↓タイガーキック**
画面端限定。タイガーキックはコンビネーションの硬直が解けた直後に出すこと。キャラによっては追撃可能。お得だ

**●舞…風車崩し↓必殺忍蜂 or 超必殺忍蜂**
なんと、風車崩しで放り投げた相手に追撃が入るのだ。相手キャラ限定（アンディ、タン、クラウザー、ビリー、崇雷、ホンフゥ、フランコのみ）だが、かな～り使えるぞ。

**●ジョー…膝地獄→タイガーキック**
相手が抵抗せず、膝地獄が最後まで決まった時のみ、舞、ボブ、マリー、山崎、ローレンス、ギースを除いた14キャラに入る。崇雷&ダックには画面端限定。ダックのみ、タイガーキック以外の技も入る。



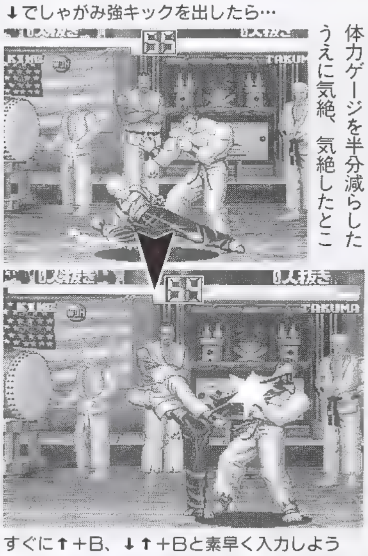
舞の通常投げである風車崩しは、相手を大きく放り投げるのだが…

# 伝説の10割!!

最新作もいいけど、温故知新、なんて言葉もあることだし、次は「龍虎2」の連続技をいくつか紹介してみよう。
（ジェイケイ）

**●(気力のない状態で)しゃがみ強キック↓キャンセルトラップショット↓キャンセルトラップショット**
このゲームでは気力が少ないと出せない必殺技があるのだが、あえて出せない状態で通常技↓キャンセル出せない必殺技と入力してみると…通常技をキャンセルして特定の通常技が出るのだ。
キングの場合、トラップショットを入力すると遠距離立ち強キックに化ける。見出しのように入力すると、しゃがみ強キック↓遠距離立ち強キック↓遠距離立ち強キックという連続技になってくれるぞ。体力ゲージを半分減らしたうえに気絶、気絶したところに決めれば再び気絶or死亡。相手を気絶させたら、すぐにトラップショットを数回空振りして気力を減らし、この連続技を狙ってみるといい。
タクマも、これと同じ方法で近距離立ち強パンチ↓キャンセル翔乱脚↓キャンセル翔乱脚という連続技が可能だ。

↓でしゃがみ強キックを出したら…



すぐに↑+B、↓↑+Bと素早く入力しよう


うーん
川の増水で
ここ2、3日は
舟は出てないし
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
そろそろ
ナコルル達と
合流できる
ハズなんだが…
ごっ
あうちっ！
なっ…
何だ何だっ
今の小さい石じゃ
なかったら
死んでたかもーっ
そこの
イナズマ忍者
おりてこいっ！



あれ…君は確か
ナコルルの…
……
びしっ
私と勝負よイナズマ忍者っ!
え~っ
何で~っ?
私が勝ったらねえさまの事追いかけるのをやめてもらうわ
わわわ…
あのっ…
いいわねっいくわよ!!
いくわよ!!
ちょっ…ちょっとストップ
おちついてねっ


君と俺が戦う事なんて……
ははは…
私はねえさまをあんたから守るのよっ！
やーっ
ぶんっ
Noーッ!!
私は本気よ！
……
OK！
かかってきなさい!!


むんっ
ぱっ
!!
ぱっ
分身!?
おちつけ
リムルル
まどわされちゃ
ダメッ!!
風
流れ…
動き
気配!
こっちだっ
タッ
なかなか
やるね
ヒュウ

つづく


テリー・ボガード：父の敵であるギースを倒すため、ファイターになった青年。


ビリー・カーン：ギースの用心棒。三節棍の使い手。


ギース・ハワード：サウスタウンの陰の支配者。

# 読者創作ストーリー

## 憎しみから出でた憎しみが新たな闘いを引き起こす

# endless

★PN／優城夢架（兵庫県）

夜の波止場。一人の男が柵にもたれて、海を眺めていた。

「この街も今夜で見納めとなるかも知れないな」

テリー・ボガードはつぶやいて、街の方をかえりみた。

力がすべてを支配する街、サウスタウン。この街でテリーは命を賭けて闘い、そして生き残った。この街でのできごとはテリーにとってあまりにも大きかった。しかし、悲願を遂げた今、もうこの街に留まる理由はなかった。

街は数日前の騒ぎを忘れたかのように、いつもの静けさに戻っていた。テリーは色とりどりのネオンが映る海面へと視線を戻した。波に沿ってきらきらと水面が輝く。遠くで聞こえる汽車の音と穏やかに揺れる波の音以外は、夜の静寂が辺りを包んでいた。

突然、その静寂を破って声がした。

「探したぜ、テリー・ボガード」

テリーは反射的にその声のした方を振り返った。そこには頭にバンダナを巻いた男が立っていた。

「ビリー・カーン…！」

テリーの驚く顔を見て、ビリーはニタリと笑った。

「オレと勝負してもらおう」

ビリーは手にしていた三節棍をゆっくりとテリーに突きつけた。

「お前との勝負はキング・オブ・ファイターズでついているはずだ」

無駄な争いはしたくないと、テリーは首を横に振った。

「ふざけるな！」

思いもよらないビリーの怒りに、テリーはたじろいだ。

「臆病者が。オレと闘うのが怖いのか。それでもキング・オブ・ファイターズの…」

ビリーはありったけの憎悪を込めていい放った。

「…優勝者か！」

そんなビリーの挑発にものらず、テリーは落ち着いて答えた。

「俺の闘いは、もう終わった」

平然としたテリーに、ビリーの感情が爆発した。

「だまれ！　そっちからこないなら、こっちからいくぜっ」

勢いにまかせて突進していき、そのまま三節棍を振り下ろす。が、それは難なく避けられ、代わりにテリーの拳が体勢を崩したビリーの腹を襲った。ビリーの体は吹っ飛ばされ、地面を転がった。

その当たりに驚いたのはテリーの方だった。いつものビリーならば、空振ったぐらいで体勢を崩すはずもなく、ましてやテリーのパンチなど軽く止めることができたはずである。その時、ふとアルコールの匂いがテリーの鼻についた。

「おまえ、酔っているのか」

「うるさい！」

ビリーのその答えが、それを肯定していた。

ビリーは唾を吐いて立ち上がると、再びテリーに向かっていった。そして今度は全力を込めた突きを繰り出す。テリーはそれを横にステップしてかわし、伸び切ったビリーの腕を掴んで投げた。

「酔いを覚ましてから、またこい」

既に起き上がっていたビリーは、テリーの言葉に醜く顔を歪ました。

「知っているぞ、テリー・ボガード。貴様は明日の朝、この街を発つんだろうが」

ビリーのいう通りだ。

「オレをなめるな！」

ビリーが吠えた。怒りに任せて激しく攻め立てる。その防御を全く考えていない攻撃に、テリーはガードに徹するしかなかった。しかし、勝機はすぐにやってきた。大振りばかりの攻撃に、ビリーの息が上がってきたのである。ビリーの袈裟掛けに振った三節棍を避けたテリーは、そのまま背後に回り込み、

「パワーダンク！」

ビリーの体が宙を舞った。

ビリーが吹っ飛ばされるのは、これで何度目か分からない。

勝負はついたと、テリーは背を向けて歩き出そうとした。

「まだ、終わっちゃいねぇぜ」

振り返ったテリーの目に、よろよろと立ち上がるビリーが見えた。

「もうよせ、ビリー。これ以上やったら、命が危なくなる」

ビリーの体は、あちこちが赤黒く腫れ上がり、血が流れ、立っているのがやっとの状態だった。

ビリーは不敵な笑みを浮かべた。テリーの頭の中を、不吉な予感がよぎった。

「まさかお前、死ぬつもりなのか」

ビリーの顔色が変わる。

「やめろビリー。そんなことをして何になる。ギースのいなくなった今、これからがお前の本当の人生じゃないか」

「お前に何が分かる！」

ビリーは叫んだ。奇声を上げて、突っ込んでいく。

それを腕で受けたテリーは、思わず反撃していた。

ビリーの体が地を転がる。

テリーは自分の手の平を見つめた。自然に動く自分の体が、今は恨めしかった。

テリーはビリーの方へと、視線を戻した。ビリーは三節棍を支えにして、尚も立ち上がろうとしていたが、足が立たず崩れ落ちた。

「もういい、ビリー」

諦め切れずに立ち上がろうともがくビリーに、テリーが優しく語りかけた。

「俺は世界中どこにいようと、この街に帰ってくる。ギースの仇を討ちたいのなら、それまでに強くなれ」

テリーは歩き出した。そして、ふと呟いた。

「憎しみは憎しみを産むだけ、か…」

テリーの姿が見えなくなるまで見つめたあとで、ビリーは仰向けに寝転がった。空には月が煌々と輝いていた。

「ギース様…」

ビリーの目尻には、涙が浮かんでいた。

「オレはどうすればいいのですか」

辺りには穏やかな波の音、そしてそれに混じって、遠くの方で救急車のサイレンが鳴っていた。




## 募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉

〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202

㈱芸文社　分室

ネオジオフリーク編集部

「読者創作ストーリー」係

　※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

イラスト／RURU

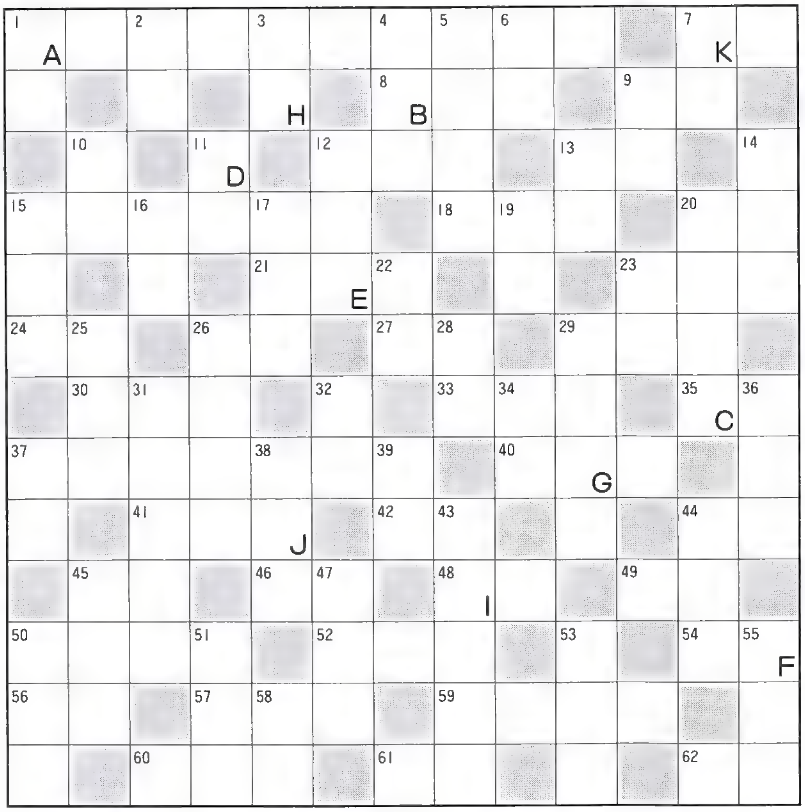
# クロスワードパズル

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Kの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

**今月のヒント：漢字３文字**

２月号クロスワードパズル当選者
高山佳奈・三重県／坂東直也・香川県／前田佳輝・山形県／占部拡和・神奈川県／川畑安珠美・大阪府／大崎春香・青森県／須藤大輔・徳島県／大石啓介・滋賀県／南求美・大阪府／佐藤一歩・宮城県（敬称略）




## タテのカギ

1 平和の象徴とされている鳥です
2 ○○千山千のやり手
3 ○○せぬできごと
4 ○○○拳は極限流空手の必殺技のひとつ
5 服部半蔵の必殺技。○○○○天舞
6 足を使った攻撃
7 火事と喧嘩は江戸の○○
9 日光の名所、華厳の○○
10 ○○は熱いうちに打て
11 坊主○○もうけ
12 ギリシャ料理にはオリーブ○○○がよく使われる
13 母親のことをこうも呼ぶ
14 龍虎の拳2にはギースが○○○出演している
15 軍隊で使われる格闘技はマーシャル○○○
16 アマチュアの反対
17 パイナップルの略称
19 春夏秋冬のこと
20 辛党の反対
22 将棋の駒
23 ○○ホークはミサイル
25 ○○○当たり
26 その人に備わっている徳
28 夏になるとうるさく鳴く昆虫。地上での寿命は短い
29 チャーシューともいう
31 ファミリー○○○○
32 アンディの恋人
34 信号○○
36 如月○○○
37 ○○は剣よりも強し
38 イギリスにある有名な保険会社の
39 エビは縦、○○は横歩き
43 周囲が敵だけの状態。中国の故事に由来する熟語
44 陶器などを焼くもの
45 テリーの必殺技は○○○ナックル

## ヨコのカギ

1 極限流空手の超必殺技。大きい飛び道具です
7 沖縄諸島に生息する毒蛇
8 店員に1万円渡して2千円の○○○をもらった
9 7月7日は○○バタの日
12 恋愛関係にある男女が出会う時のこと
13 暖炉に○○をくべる
15 りんごで作るパイ
18 作家の○○○由紀夫
20 ○○をも知れぬ命
21 クジラと並び、知能が高いことで知られる海の動物
23 ○○○ケチャップ
24 刺身の○○
26 餓狼伝説3以降のシリーズに登場している兄弟の姓
27 無意識にしてしまう行動のこと
29 ○○○ナデシコ
30 ○○○脚は火月の必殺技
33 他の人には○○○もしない
35 下の反対
37 ロシアの前大統領ゴルバチョフがとった政策のこと
40 忠犬ハチ公の像もある若者の町
41 ○○○の絶頂
42 東の反対
44 地震、雷、○○、親父
45 ベルサイユの○○
46 骨の○○までしゃぶる
47 湾岸戦争でクウェートに攻め込んだ国
50 通勤ラッシュの○○○帯
51 まさに○○だ
53 覇王丸の必殺技は○○○斬
55 神楽ちづるの必殺技。神速の○○○
58 青でも、水色でも、グンジョウ色でもない青系の色
48 手帳に○○をとる
49 家の中の土の間
50 デニムで作った衣類
52 ○○○移動
54 敬称の一種。～様、～さん、～ちゃん、～○○
56 あき○○のポイ捨て不可
57 その人の故郷である国
59 風間兄弟の兄
60 ○○○を持って発言する
61 絵を描く職業の人
62 キリストに仕えていたのは12人の○○

２月号の答え：**わくわくタウン３丁目**

２月号のクロスワードパズルのA～Pを順に並べると、
**バクオウライノシユツシンチハドコ**
と、なります。

ちなみに牧原アリーナの出身地も、爆皇雷と同じわくわくタウン。意外に近所かもね。

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘ | タ | ■ | ピ | ン | ク | ■ | ム | ■ | ス | サ | ノ | オ |
| ビ | ス | チ | エ | ■ | サ | イ | ダ | イ | ■ | ン | ■ | ビ |
| ■ | キ | ヤ | ロ | ル | ■ | エ | ■ | ズ | ブ | ■ | ユ | ■ |
| タ | ■ | レ | ■ | ピ | エ | ー | ル | モ | ン | タ | リ | オ |
| カ | レ | ン | ダ | ー | ■ | イ | ー | リ | ス | ■ | チ | イ |
| ラ | イ | ジ | ン | ■ | タ | ■ | ミ | ヨ | ウ | ジ | ヨ | ウ |
| ■ | ヴ | ■ | シ | ヤ | イ | ア | ■ | ウ | ■ | カ | ウ | チ |
| ミ | ナ | モ | ■ | ジ | ツ | ソ | ウ | コ | ク | ■ | ナ | ■ |
| ■ | ス | ■ | オ | ユ | ■ | ビ | ン | ■ | ラ | ピ | ツ | ド |
| エ | ■ | オ | ト | ウ | ト | ■ | ド | イ | ツ | ■ | ク | ■ |
| イ | バ | ラ | ギ | ■ | ラ | イ | ウ | ■ | シ | ク | ル | ウ |
| コ | イ | ン | ■ | バ | ン | ド | ■ | シ | ユ | ラ | ■ | ル |
| ム | ク | ■ | ク | ラ | ス | ■ | ハ | マ | ■ | ブ | ド | ウ |

## 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「4月号クロスワード」係
締切りは4月9日（必着）
正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

# 読者通信欄 パオパオカフェへようこそ!

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

### へんてこなことをいう うちのネオオヤジ!!

うちの親父がKOF'96にハマっているんですけど、いってることがへんてこで楽しい。

まずゲームしたい時にいう言葉が、「ネオゲットせんのか? ネオゲット!」。パパ、ネオゲットじゃなくて、ネオジオだよ…。

使ってるキャラはテリー。はじめてプレイした時、キャラ選択画面で、「よし! この野球選手を使おう」。そうか、一般人から見たらテリーは野球選手か…。

キャラの名前が覚えられないらしく、「白いバンダナ」、「赤いバンダナ」、「尻出すやつ」、「長靴はいたやつ」、「ハゲ」…とかこんな感じ。でもチャンだけは覚えてる。なんで? サムスピでも「犬とカラスは斬れんのか?」。とかいってたし…。犬じゃないって!

おまけにコントローラーをガチャガチャやってるだけなのに、超必殺がくるのであなどれない。けっこう強い。でもコントローラーをすぐ壊すので(すでに2個壊された)ちょっと悲しい。

親父さんに一言、「コントローラー弁償して!!」。

★PN/忍冬唐草(山口県)

編:イカス親父だ! ネオゲットなんて、狙っていえるもんじゃないよ。テリーを野球選手という発想もすばらしい! ★はそんなお茶目な親父さんに進呈! プレゼント渡しといてくれい!

### ロード画面飛ばしで キムさんの思わぬ一面が…

僕はネオジオCDのロード時間はTV画面にかえて番組を見て、ちょうどいい時間だなと思ったらゲーム画面に戻しているのですが、それが原因ですごいことになりました。

KOF'96でサバイバーモードをやっていたのですが、相手はキムチームのキムで、僕は大門でした(このチームを倒せば次はちづる)。そのロード時間も、いつものようにTVにかえて見ていたら…情けないことにロード時間を忘れてしまい、慌ててゲーム画面に戻してみると、大門の体力ゲージは残りわずかになっていました。

僕は急いでジャンプしたが間に合わず、半月斬を食らってあっけなく死亡。その後キムは一言、「なかなかのお手

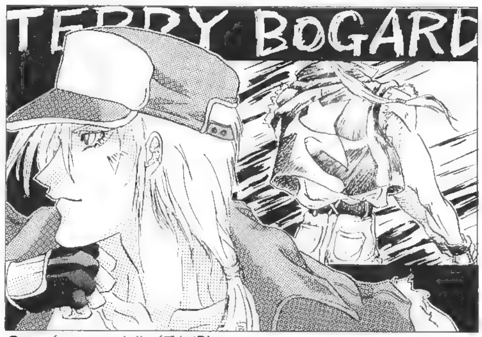
## パオパオ賞



★PN/るいかわみか(神奈川県)
仲良し姉妹だねー♡ 自然の中がホントに似合うねえ。すっごく優しい感じのイラストで、個人的にも好きです。シクルゥが可愛いゾ。




●PN/水海詩紗(山口県)
うお〜、ティンクルスターだ! ホント可愛いんだけど、難しいんだよねこのゲーム。マジで燃えますゼ。対戦だと特に! やるしか。




●PN/ケロケロ斉藤(愛知県)
やはり新作、大人気の餓狼です。そう、密かに服が変わっていたのよね、兄貴。帽子の文字は…どこにいっちゃったんでしょうねえ。謎や。




●PN/鯨乃えな(千葉県)
天サムではお兄ちゃんだったもんねえ。でもRPGでは主役だよ! って、選んだキャラが主役になるだけなんだけどねえ。にしても楽しみデス♡




●PN/針田待子(大阪府)
カッコイイよねえ、バイスお姉様。勝ち台詞、全部飛ばさず見ちゃうもん。登場シーンも好きじゃあ♡ 今年もまた会えるかな。楽しみ。

前で」といった。

お前、それはイヤミかっ?! 楽勝だっただろうがっ!!

みなさんも、こんな経験ありません?

●PN／パワーオヤジ（神奈川県）

編：キムのダンナもおもしろいことというねぇ。建て前だよ、建て前。対戦相手に一応ね。礼儀をわきまえてますね。

しかしTV画面にかえてロード時間をしのぐ、ってのはいい考えかも。ただし、パワーオヤジくんみたいにならないように気をつけようね。

**DJステーション聴きましたかなりおもしろいですっ！**

昨年12月頃からKOFにハマり、ゲームCDをほこほこ買い、先日『ネオジオDJステーション』も購入！

感想は、すっっっごくおもしろいです！ 味オンチの京サマや、叫びまくる庵や、ゲームからはイメージ不可能なナコちゃん。それにアテナのパーソナリティ！ とってもよいです。ゲーム中のストーリーは暗ぁ～い（?）感じなので、こういうCDはうれしいですね。

SNK様、ぜひこの番組を実際にラジオで放送してください!! もちろんB.O.Fのメンバーがパーソナリティで！ 毎回ゲストをお招きして、ドラマは〝草薙家の一族〟（笑）。あったらいいなぁ…。

でもあのCDを聴いて「今度代々木駅前にいったら、ソバ屋を徹底的にマーク！」と思った人は、私だけではないハズ…。

●PN／浦和藍葵（埼玉県）

編：不良のナコルルとか老人の庵とか、なかなかビビる設定盛りだくさんでいいよね。

代々木駅前といえばソバ処『八神庵』だね。ホントにあるのかっ!! 愛知県にはあるらしいが…（P115参照）。

生駒さんの1人3役も見どころ、ってゆうか聴きどころ！ あれ、1発録りだったらしいよ。プロだ!!




●海野暁さん（兵庫県）

おお、版画第2弾ですねっ♡ 細かいのまで綺麗に彫れるんですねぇ。脱帽デス。でもケガには気をつけて下さいね。




●PN／宗高ゆうき（大阪府）

この兄弟の人気、とどまるところを知らず。カッコイイもんねぇ。水と火って対になってるのもいいのかな。…後ろの覇王丸さんが好きデス。




●PN／砂河せん（東京都）

もう会えましたか。さすがにお早いですねえ♡ そんなあなたにご朗報。…って、今月のシステム読めばバレバレか。EDも見てね♡




●PN／藤井さとる（愛知県）

マリーの衣装、カッコよくなったよねえ。2Pの黒もお気に入りです♡ エンディングもちょっと気になる…あれって一体?



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）

ワールド様だあ♡ ナイスバディが悩ましいっス。もうすぐ3も出て新キャラも増えるんで、またイラスト待ってまーす♡

## 裏技コーナー

### 無限流 無限砲 威力の法則（天草降臨）

斬紅郎の武器飛ばし技、無限流 無限砲の威力が大幅に変わる法則がありました。それは、地上と空中で技を受ける違い。

地上で受けても普通（それでも全ゲージの3分の1を奪う）だが、空中で受けると、とんでもないことになります（やってみれば分かります）。ちょっと分かりにくくてすみません。

★鈴木英男さん（愛知県）ほか多数

編：どのへんが法則かはさておき、なかなかグレイトな威力を誇る、無限砲ネタっす。

実は、編集部で新作モード情報用にCDサンプルを借りた時、偶然無限砲を空中で食らって『ぐわ～！ 何ごとじゃ～!!』という事態が発生したことがあったりする。

また、ほかの読者様情報によれば、無限砲の振り上げた切っ先のあたりが空中で当たると、1発KOになるとのこと。まさに鬼ぢゃい～!!

### 発見！ 隠しボス！（ADKワールド）

『ADKワールド』の中にある「NEOクイズ」。このゲームのラスボスはNEO-DIOということになっているが、NEO-DIOをノーコンティニューで倒すと、隠しボスが出てくるのだ（つまり、コンティニューするとNEO-DIOで終わってしまう）！

その名は『ナイチンゲール（多分、NF独占公開）』！ そう、『ADKワールド』の案内役としてローディング画面やMAP画面に出てきた、あの女の子である。しかも、彼女に勝つとNEO-DIOを倒してクリアした時とは違うエンディング、早い話が真のエンディングを見ることができるのだ。

ブロッケンシューティングばかりが『ADKワールド』じゃないぞ（笑）！

●PN／クイズ王Y.S.NAVY（埼玉県）

編：おおっ！ これは初耳。ハッキリいって『ADKワールド』をやってた編集部のヤツらは、ブロッケンの階級を上げることしか考えていないという…滅!! これじゃ見つかるわけないよね。

で、問題の「真のエンディング」ですが、率直に申し上げると、まだ見ていません!! なぜなら…俺がヌルいからで～す♡ とほほ…。

というわけで、機会があったら攻略スタッフにでも頼んで真のエンディングを見てみたいと思いましゅ。皆さんも試してみては?（伊丹）

**オープンテラス** KOF'96大会規約の最後にこうある。「なお、今大会は公式試合と認定されているため、観客も大勢観戦にきている。不様な姿を見せないように頑張ってもらいたい」。KOF'97の招待状が彼に届くことはないだろう。さようなら、そしてありがとう。尻出しチャンプ、フォーエバー!! ●PN＝裏百式テリ焼き（神奈川県）／不様とはっ!! アレこそ男の生き道ではないのかっ?! 信じてたのにぃ！（編）

なんかゲーセンで変なマリーが変なビリーと闘っていた。変なビリーが負けると、今度はへんなアンディが乱入してた。なんだかみんな変な色で、必殺技も違ってた。どういうことか聞きたかったんだけど、怖そうなお兄ちゃんたちだったので聞けなかった。NF様、あの変な色のキャラは何なのか教えてください!! ●PN=らヴホテル大まおう(群馬県)／それはね〜♡ やさしいお兄さん・修羅騎士 鷹さんに教えてもらおうね。P100の『修羅騎士 鷹の二十番勝負』へ急げ!!（編）

# 今月のコンビネーションアタック

**ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。**

## 要望がないわけはない！ CD版も出せぇ〜!!

世にネオジオCDなるものが発売され、さらにその発展型ともいうべきネオジオCDZが発売されてしばらくたちます。これにより、家にいながらゲームセンターのゲームを安く遊べるようになりました。

さらにCDオリジナルのゲームなども発売され、CD版の普及には目覚ましいものがあります。

しかし、『わくわく7』や『ステークスウィナー2』など、CD版では発売されないゲームが最近出てきました。これは少しおかしいのではないでしょうか。

版権の問題で発売できないというなら納得もいきますが、ロム版では出ているのです。なぜCD版では出ないのでしょう?

メーカーによっては「要望があれば…」といっていますが、ないわけがないのです。ぜひ最初からロム版とCD版と両方で発売して欲しいと思います。

ゲームセンターのゲームが家でできるというのが、ネオジオの魅力です。よほどの人でない限り、両方のハードは持っていないと思います（私もCD本体を買った時、ロム本体は売った）。

ネオジオCDユーザーのためにも、メーカーさん！ どうかお願いします！

●PN／あのねのね(宮城県)

編：まぁ、ロム本体とCD本体両方持ってれば問題ないんだけどね。でもその前に経済的に問題ありそうだなぁ。本体高いし、ロムカセットも高いし。

しかし…む〜、難しいね。先月は「ボスキャラがCD版のみ使用可でズルい」ってロムユーザーが怒ってたし、今月は今月で「CD版出ない」ってCDユーザーが怒ってるし…。ロムもCDも平等に！っていうのは難しいかも知れないけど、発売しないっていうのはヒドイよね。

だれかこの怒りをまるく収めてくれる者はおらんのか?!



●PN／細野文造（大阪府）
紅丸って確かにモデルやってそうだよねえ。美人サンだしな。グラビア飾るのもいいけど、ショーモデルって感じ。イイ男は何やってもいい！



●PN／相馬海（神奈川県）
ごめんなさい、CD版出ないんです…。わくわく、面白いのにねえ。個人的にもちとショック。ゲーセンとロムでプレイだ！




●PN／氷川あづみ（広島県）
葉月ちゃん、可愛いよねえ。いや彼女なら、きっと兄弟との仲を取り持ってくれるよ♡ 次回作ではプレイキャラ…だったら使うかも。ヤベ。




●PN／イマイ（静岡県）
因縁の対決ですね。何でカイザー、ストレートヘアになったのかなあ。なんちゃってカイザーウェイブ（ラエイント）が可愛くて好きっス。

## 格ゲーのもう一つの魅力 隠し超必殺技復活希望！

ネオジオ格ゲーの魅力は隠し超必殺技にあると思っていたが、最近の格ゲーにはそういう要素がなくなってきているように思われます。

KOF'95、KOF'96、リアルバウト餓狼伝説、龍虎の拳外伝、サムライスピリッツ…。これらを見ると、超必殺技のコマンドが最初から書いてある。これって、はっきりいってつまらなくないですか? なんか、やりがいがないというか…。

昔を振り返ってKOF'94、餓狼伝説3、龍虎の拳2、真サムライスピリッツ…を見ると、超必殺技のコマンドが書いてありません。だから誰よりも先に見つけたくて、がんばって探したことがありました。見つけた時の嬉しさは、対戦で勝った時とはまた違って、ドキドキしました。餓狼伝説3なんかは、超必殺技を探すだけでなく、潜在能力を探すという、まさに1粒で2度おいしい、って感じで楽しかった。

SNKも昔を振り返って、こういう要素がなくなったことについて考えて欲しいです。どうか、この先格ゲーでこういう要素を再び取り入れていってくれることを願うばかりです。

★PN／草薙庵（岡山県）

# キャラ♡レター

## 君を愛するために生まれてきたんだ！

うお〜リムルル好きだ〜!! 俺は君のためなら死ねるぜ！

思えばあれは1年前に初めて斬サムをやった時、何げなく使ったのがはじまりだった。それからずっと使い続けて、気がついたら学校のカバンにまでリムルルのシールがはってあった。そして天サムをプレイした時、リムルルへの愛は永遠のものとなった。

あの勝った時のアップがもう…カワイイ！ カワイすぎる〜!! その時俺は悟った。俺はこの娘を愛するために生まれてきたのだ！ さらにNFで読んだ武器なし時に氷に乗ってタイムアップ勝ちした時のなんか…もう…ため息すら出てきてしまった。ああ！ 1度でいいからリムルルをきつく抱きしめてみたい。

カバンのシールを見られるたびに「バカか、おまえ?」といわれてきたけど、そんなのかまわん！ リムルル大好きだー!!

★PN／コンル（埼玉県）

編：リムルルの操る氷さえ溶かしてしまいそうな熱いお手紙。さあ、思いっきり叫んで、シールもドコドコはっちゃって下さい！ 頑張れよー!!

## 世界で1番大好き 私をお嫁にもらって！

リョウ・サカザキ様。

貴方が大好きです。世界で1番、誰よりも。だから私をお嫁にもらって下さい。

ビンボーでも、貴方がいれば何もいらない。何か、足は水虫で超クサイとか、風呂は2週間に1回とか、くそったれなウワサが飛び交っているようですが、私はそんなこと気にしません。だって、貴方はリョウ・サカザキだもの。

PS.'97では脱いでね♡ でもジョーみたいになったら嫌♡

●貝塚かずみさん（大分県）

編：何かスゴイうわさがあるんだね。でもリョウってそーゆーのはしっかりしてると思うんだけどなあ…ねえ?

## やっぱりチョベリグ!! 貴方がいるだけで幸せ

私は貴方に完全的惚れました。この熱い思いがどうしてもおさえきれなくて。

私は貴方の一つ一つの言葉、声に惚れました。「危ないですよ」私なら平気です♡「どこを見ているのです」貴方を見ています♡「貴方に合わせましょう」本当ですか。超嬉しい♡

蒼月様。貴方がいるおかげで私は超HAPPYです。

蒼月様はやっぱりチョベリグ！

●PN／あひる風月斬（岡山県）

編：女性人気のスゴい蒼月。強いし美形だし、女心つかみまくりよね。お幸せに！

編：あったあった。ゲーセンとかで真っ先に見つけた人はヒーローだったなぁ。
最近のは〝初心者にもやさしい〟ってのをウリにしてるゲーム多いからかね、こういうディープっぽい要素は確かに減ったよなぁ。潜在能力っていったってコマンドは結構簡単になってきてるし。
でもほら、リアルバウト餓狼伝説SPのクラウザーとかダックとかにはあるじゃない、アレ。隠れキャラにギース君までいるし。がんばってね！




●PN／草薙けふ（大阪府）
人気の衰えない3種の神器チーム。って当然か。白黒の対比が綺麗ですねえ♡ この人たちに合ってるし。再会が楽しみですわ♡




●PN／真山巧（岡山県）
ニンマスの人気も衰えないねえ。サスケとカムイがとってもいい感じ♡ 次回作出ないかねえ。にしても、私の鳳凰ちゃん弱すぎ…。



●PN／688級（岐阜県）
ほのぼのしたイラストですね。幻十郎ってば、覇王丸にカエル取られちゃったのか？ 泣いてるカエルがめちゃ可愛いデス♡




●PN／なかね唯（愛媛県）
衣装もチェンジして、雰囲気も変わった舞ちゃん。ステキな胸元とおみ足にウハウハです。でも、今回しゃべりすぎのような…可愛いケドね。

## メーカーへの要望&質問

SNK様、ひとつお願いがあります。
私はネオプリにはまってるんですけど〜。友達とよく交換とかやってて、すっごい楽しいです。
でも、せっかくKOFとか餓狼伝説とか、キャラ人気のあるゲームを出してるSNKさんなんだから、その人気キャラをフレームにしたりはしないんですか？ 草薙京とか、アテナとか八神庵とか…。
そういったキャラクター達と、一緒に写りたいって思ってるのは私だけじゃないと思います。
ぜ〜ったいにお願いします。
●PN／京の奴隷1号（山梨県）

AOUショーに草薙京がフレームになっているものを参考出展しています。楽しみにして下さい。（SNK宣伝部）

うおー！ とうとう出たぜ「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」。
何回かプレイしてクラウザーを倒し、「さあエンディングだ」と思っていたら、いきなり次々と襖が開いていく画面に。何事かと思っていたら、「リアルバウト餓狼伝説」で死んだはずのギースが登場したではないか！ しかし足元には炎のような煙のようなものが立ち上ぼり何だか怪しげ。
いったい奴の正体は…。是非教えて下さい。
●PN／バーバパパ（島根県）

皆さんもご存じの通り、ナイトメア（悪夢）として出現致しますので、はたして生身のギースなのか…どうか分かりません。その存在自体が謎なんですよ。（SNK宣伝部）

## Q&A

ああ…今私の心奪っている憎い人…。あのお髭、あのアイマスク、そして何よりあのお声…。その名はピエール・モンタリオ様。
ゲームセンターであなたのお声を聞いた時から、私はもうあなたに1日中ラブラブ♡今までのゲームでは考えられなかった、あの独特の発声に私は釘づけです。ああ、私の前で「フゥ〜ン♡」とか「メルシ〜♡」とか言ってー！
ちょっと話がそれてしまったのですが、編集部の方に質問があります。
ピー様のあのお声をしていらっしゃるのは誰なのでしょうか。ボツになってしまったボイスなどはないのでしょうか。ピー様のボイスがぎっしりつまった「ブレイカーズ」のCDとか…。個人的には、ピー様のボイス目覚まし時計や、ぬいぐるみなどもあると嬉しいのですが…。
●PN／カトリーヌ（福島県）

編：一部マニアの間で人気爆発のピエール。まさかこんなに彼を愛してしまった人がいるとは…。そこのところをビスコの方に尋ねてみましょう。

ご質問ありがとうございます。ピエール（ピー様といわれると、放送禁止用語みたい…。まあ、そんなキャラクターですけど）に関しましては、さまざまな方面で反響がありました。
まず、声優さんですけど、実はBREAKERSの開発スタッフなんです。こんなに人気が出るなんて思ってもいなかったので、本人も驚いています。
ボツになったボイスは、録音する時に同じセリフを何度も録っていますし、都合で使用できなかったセリフなんかもありました。
ピエールのキャラクターグッズですが、ピエールにこだわらず検討していますので、正式に決まりましたら改めてお知らせします。
（ビスコ広報）

## 読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。
概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74〜50%）、▲＝ちょっと苦しい（49〜30%）、△＝ほぼ無理（29〜10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないかによって、印には大きな差がつきます。
なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

| タイトル（ジャンル） | メーカー | ポイント | 可能性 |
|---|---|---|---|
| ①サイコソルジャー（アクション） | SNK | 547P | ▲ |
| ②天外魔境シリーズ（RPG） | ハドソン | 416P | ○ |
| ③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション） | セガ | 391P | △ |
| ④アテナ（アクション） | SNK | 312P | ▲ |
| ⑤怒シリーズ（アクション） | SNK | 284P | ▲ |
| ⑥ぷよぷよシリーズ（パズル） | コンパイル | 249P | △ |
| ⑦へべれけシリーズ（エトセトラ） | サンソフト | 225P | ○ |
| ⑧シャイニングフォースシリーズ（RPG） | セガ | 214P | ○ |
| ⑨大戦略シリーズ（シミュレーション） | セガ | 185P | ○ |
| ⑩クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ） | SNK | 165P | × |
| ⑪闘神伝シリーズ（格闘アクション） | タカラ | 161P | △ |
| ⑫アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀） | ビデオシステム | 143P | ○ |
| ⑬ストリートファイターシリーズ（格闘アクション） | カプコン | 142P | △ |
| ⑭ガーディアンヒーローズ（RPG） | セガ | 133P | ○ |
| ⑮マジカルドロップ（パズル） | データイースト | 107P | ○ |
| ⑯パズルボブル2（パズル） | タイトー | 106P | ▲ |
| ⑰恋こいしましょ（花札） | ビスコ | 101P | △ |
| ⑱サクラ大戦（シミュレーション） | セガ | 88P | ○ |
| ⑲ボンバーマンシリーズ（エトセトラ） | ハドソン | 86P | ○ |
| ⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション） | ナムコ | 68P | ▲ |

＊印はCDのみの移植希望。

**オープンテラス** 火月のリーチのなさは「風間流忍術＋我流」の「我流」が悪いんだー!! 「我流」のせいなんだー（涙）!! でも使う。…それにしても〝災炎〟の3つ目は元気なくてかわいいっスよね？ 動くと遅れるし…。●PN＝藤．K（東京都）／そうか〝我流〟のせいか。でも火月って設定からして兄貴より弱いんだよなぁ。火月のプロフィールの〝コンプレックス〟見た時、愕然としたもんさ。（編）

先日、ゲーセンで思わず「あひ〜！」と叫んでしまいました。すっごく恥ずかしかったのですが、その時「ネオジオフリーク読んでます?」と見知らぬ人に声をかけられ、友達になりました。ネオフリバンザーイ！ ★PN＝にゃにゃ（京都府）／青年よ、恥ずかしがることなかれ！ いつでもどこでも「あひ〜」または「あひあひ」叫んでよし！ 編集部内でも健在だぞ！（編）

# 今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

## 『得点王2』で対戦格闘を楽しむ!?

得点王2の対戦が熱いです。まずキックオフ。ボールそっちのけ！ ショルダータックルとスライディングタックルの2択で、上下にゆさぶり攻めたてる！

ダメージを受けるとヨロヨロになるので、そこへブライアン・バトラーを彷彿させるビックバンでK．O！ 退場。月を見るたび思い出せ！

そして当然レッドカード。こちらも退場！ このままでは終わらんぞ！

審判の分際で生意気な…。と、一転して協力プレイになるわけです。審判め、そのまま死ね！

当たりの強い南米あたりがオススメ。

★PN／KEN（秋田県）

編：「アイスクライマー」とか「マリオブラザーズ」の殺し合いみたいなもんだね（今の読者は知ってるかな?）。本来のやり方と違う、こんな楽しみ方もあるのである。KENさん、通だねぇ！

## はじけ過ぎてたみたい…尻ネタ替え歌第2弾！

ジョーの挑発の歌が完成しました。B'zの『NATIVE DANCE』のメロディーで歌ってください。

**はじけ過ぎてたみたい**
**無理してたわけじゃない**
**悔しがる相手を**
**見て笑ってやるんだよ**
**女キャラ増えたから**
**少し恥ずかしいけど**
**1度あなたに見てもらう**
**必要があった　ありのままを**
**ちゃんと見て俺の最高の挑発**
**何も隠さないから**
**一瞬だから見逃さないで**
**野生に戻るよ**
**ムエタイチャンプ！**

「NATIVE DANCE」は、アルバム『RUN』の6曲目の歌です。

●PN／玲夢理亜（沖縄県）

編：一部の歌詞がそのまま使えてるのがポイントだ。「一瞬だから見逃さないで」って確かに。編集部ではMVS直結のストップボタンでコマ送りして観察したなぁ。

## 必技！カセットずらし！ゲージタイムがなくなる!?

ネオジオのROMならではの遊び方を発見しました。

それは体力メーターが消えるという、とんでもない技です。やり方を説明すると、まずROM（私はKOF'94と真サムでよくやる）を本体に差し込んで、普通の対戦画面まで持っていきます。

そしたらROMの右側を2㎜くらい上げてから、次に左側を1㎝くらい上げる。それから右と左を㎜単位でちょっとずつ上げていく。この時、左側を主に上へ上げる。

成功すると、体力メーターやタイム、そしてパワーゲージなども消えてしまいます。

ちょっとコツが必要ですが、やってみてください。でもこんなことしてたら、そのうち本体がおかしくなるかな?

●三国宏行さん（青森県）

編：おおっ、なつかしのカセ




●PN／青名（北海道）
相変わらずカッコいいラルフですねぇ♡ な〜んか色っぽいような気がするんだけど、男の色気ってやつですかね。うん、よいデス。




●PN／桜河志郎（福岡県）
かっわいい半蔵！ ワーヒーのイラストは全然ないんで、描いてくれて嬉しいよん。密かに風魔がいい感じじゃ！ また描いてね♡




●PN／結城忍（広島県）
うおう、すっごくカッコいいですな！ 和風のサムスピには、やっぱり筆描きが似合うよねえ。これからも投稿ヨロシクです！




●PN／松原孝志（広島県）
鳳凰脚までやってしまうキムのお子様。こういうほのぼのしたイラストってすごく好きです。お父さんを見習って、立派な大人になってね♡

### はづきッチ




ちょうナッコーっすか…めっちゃ強そうやね。落ち着いてる兄貴がナイスじゃ！ にしても、どーしてそんなこと知ってんの!?

★PN／菊地翔一（鹿児島県）

### っかなー、なーんて…




強いぞ兄貴！ さすがは弟妹思いのお兄ちゃんだね♡ って、いーのかそれでっ!? 何か「えらい人」が可哀相だねえ…。

●PN／機械魚（宮城県）

ットずらし技！　昔これで完全無敵になるFCゲームがあったなぁ。
でもキケンだなぁ。壊れちゃっても知らないよぉ〜。

## 愛しの篝火を探すかえるさんの歌！

みなさんこんにちは。サムスピの首斬り破沙羅の歌を作ってしまいました。
元歌は「かえるの歌」です。みなさんで輪唱してください。

**首斬り破沙羅**
**探しているよ**
**ギャッギャッギャッギャッ**
**篝火篝火ギャッギャッギャッギャッ**

●PN／バサラン（栃木県）

編：な、なんか一発ネタって感じでいいなぁ。ほのぼの♡　ところで、破沙羅の「ギャッギャ…」ってなんだろう？　鳴き声？




●PN／永岡岬（岐阜県）
人気投票は…喜ぶ人がいれば、悲しむ人もいるよね。私も…まあおいといて、次にかけようよ。にしても色男だなあ、紅丸♡



●PN／望月知恵子（長野県）
少女マンガっぽくってすっごく可愛い♡　この2人の仲って一体どうなってるんでしょうね？　パピィが超可愛いよう。さらいたい！



●PN／OZI（新潟県）
いわれて初めて気がついたけど、意外なところで共通点があるんだねえ。って私がトロいだけ？　カッコよくってナイスです！

# こんな空耳

## コーハンくらいのデブ!!　その名はアースクェイク

天草降臨の天草・悪の勝ち台詞が、「コーハンくらいのデブめが」と聞こえる。チャン・コーハンぐらいのデブといったらアースクェイクしかいないと思うのですが…。
●PN／のらえもん（京都府）

編：確かに腹の出具合なんかはそっくり。しかもどっちも悪党とは…。何か関係あるんでしょうか！　天草も悪人だ。

## お手紙もおひねりもどっちも欲しいぞ!!

チョイの「お手紙ちょーだいっ！」を「おひねりちょーだいっ！」だと思ってた。それで納得してた私。ゲーセンのせい!?（でもCDでも…）
●PN／更沙（宮城県）

## 切って切ってしまいにはキムが…

チョイの「切るでヤンスー」が「キムでヤンスー」に聞こえた。思わずキムが襲ってくるのかと思っちゃったよ…。
●小原由貴奈さん（大阪府）

編：前塚氏はわりとはっきりしゃべってる気がするんですが、ゲーセンマジックってやつですかね？　いえる。




●PN／あじちきん（広島県）
…カッコよすぎます。ところで何で2人でおしゃべりしてんの？　仲よしさんか？　いつも笑いのネタをありがとうね。これからも宜しく！




●PN／京沢竜三（和歌山県）
STB、置いてるところが減っちゃったね…。寂しい今日この頃。CDZくんは早く機嫌直させてあげてね。武士道烈伝できないぞう。

●PN／軽井澤猛（埼玉県）
めっちゃいいカラダの幻十郎さんですな。それにしても、よく斬れそうな刀じゃ。バックがカッコいいですねえ。似合っててイイよ。






●PN／銀河美男（愛知県）
何となくお似合いですねえ♡　オロチなゲー様がおステキです。人気投票は、実は随時受け付けてるのだ（投稿規定参照）。投票よろしくね♡

# 愛のてほどき

## シャレにならんぞー　CMそば処『八神庵』！

2月号のP139の"CMそば処『八神庵』"というのを見てびっくりだ!!
実は愛知県名古屋市の栄付近に、ほんとに『八神庵』っていうのがあるんですよ!!
自分も通りすぎただけなんで写真は送れないんですけど…。
●PN／N₂コマンダー（愛知県）

編：そば屋で『〜庵』っていうのは多いけど、フルネームとは!!　写真がないのは残念！

## 新紅郎の正体はナント御家人?!

新聞のテレビ欄で見つけました。その名も「御家人斬九郎」。「九」が「紅」でないのが残念でしかたありません。
ちなみに、この一つ前の番組がサムスピファンで有名なマンガ家が原作の「るろうに剣心」だということも、神の思し召しに違いありません。
●PN／よしくん（神奈川県）

編：知ってる知ってる。なんかイカす男の時代劇だよ。「るろうに剣心」ってーと、あの閑丸に似た男が主人公のアレだね。オープンテラスに殺到してたなぁ、このネタ。

## 存在するんでしょうか!?　八神庵のお友達♡

京都のあるお店で、一目見た途端、迷いもせず買ってしまいました（笑）。普通のお茶ならよかったのですが、抹茶だったので、これから道具をそろえて飲んでみようと思っています。しかし「庵の友」って…。
★PN／M・H（京都府）

編：む〜、送られてきたこのお茶、「庵の友」だなんて随分変わり者だねぇ。前にこのコーナーに送られてきた「陶酔庵」っていうお猪口で飲んでみようかと思ったが、かきまわせないんで、断念したゾ。

**オープンテラス** 龍虎の拳外伝のオプション「COLOR」で、ワイラーの破れたズボンを肌色にしてみた。……そちらの方面の方は喜んでください。僕はレニィの服を肌色にしますんで。●PN＝カデンツァのそよ風（長崎県）／いや〜ん、エッチ♡　でもレニィでこれやると、髪飾りも肌色になんない？　ところで、もしKOF'96でこれができるとしたら、ジョー・ヒガシは脱皮してるみたいで気持ち悪いかね？　やはり。（編）

オープンテラス

最近"ピエール"に凝ってます。鳩のピエール、スライムに乗ってるピエール、おぼっちゃまくんに乗られてるピエール、ファイヒスのジャン・ピエール…そして極めつけはあの方♡ メルシィ〜♡ ●PN＝Pの伴侶♡（広島県）

／おう、編集部でも大フィーバーよ。NFの表紙になったキャラは軒並み副編集長（I氏）の魔手によってピエール化してるしね（ヒット作は3月号の八神）。なんてったって編集部には本人（H氏）がいるのだぁ!!（編）




ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか?

## 今、挑発がアツイ！ バンバン挑発しよう!!

ネオジオ格ゲーの魅力として、挑発が挙げられるのではないでしょうか。龍虎シリーズやKOF'96ではかなり重要ですしね。私自身、挑発が大好きなので、バンバン使っちゃいます。

例えばKOF'96で乱舞決めた時、相手のゲージがMAXでもおかまいなく気絶させた時は「オラオラァ！」だし、即「やれやれ…」とかね。

家で対戦する場合、挑発は絶対（かな?）キャンセルしません。まぁそこまでしなくても、みなさんもバンバン使ってみてください。天草降臨の武器捨て挑発も死を覚悟して使えばスリルがあるし。

今、挑発がアツイ！ と思っているのは私だけでしょうか？

もちろん真剣に対戦することも大事ですけど。

●PN／龍のアゴくだき（東京都）

編：天草降臨の武器捨て挑発は楽しかったなぁ。それで負けたりなんかした日にゃ、もう…。

挑発アツイよ。リアルバウト餓狼SPのジョーの"炎の指先"なんてかっちょいいよなぁ。反撃覚悟で出せればキミの男っぷりもアップ間違いなし！

## じれったさもまたよし ネオジオのカップルたち！

ネオジオの魅力、また見つけました。それは…「カップル」。

ネオジオカップルといえば、アンディと舞、アテナとケンスウ、ロバートとユリ、ナコルルとガルフォード、リョウとキング…まだありそう。

でも、どのカップルも"友達以上恋人未満"って感じしません？ KOF'96の援護攻撃で、ケンスウはアテナをよく助けるけど、アテナは…。ちょっとじれったいけど、そ



●PN／蒼桐織姫（大阪府）
カイザーはそれより髪…いや何でもないです。舞ちゃん、色っぽくて可愛いよん♡ 胸が何ともいえんっ。着物の柄が細かくてすごいね。



●PN／MIZUKI（兵庫県）
エクスチェーンジ！ マジに楽しいですって、このゲーム♡ まだやってない人は、ゲーセンへ急げ！ NFの攻略も忘れずにね♡



●PN／河見恵（東京都）
おお、兄貴かっこいい♡ 蒼月のEDってよいよね。弟妹思いのいい兄じゃ。火月もだけど、蒼月もディープなファンが多いでっせ♡



●PN／＋I.（東京都）
竜白さんですね！ 最近は娘さんが頑張っていて、KOFでは背景王と化してしまっているけれど、また闘って欲しいよね。ぜひ！

### テリーとサル その10




帽子投げるサルが超可愛いにょろ。しっかし強くなったよのう。主役になる日も近いかもね。なんちて♡

●PN/MIZUKI(兵庫県)

### ノーミスで僕と握手!




おお、ギース様おすてきっ♡ やっぱり可愛い部下は放っとけないのよねえ。家庭版買って、ギース様のEDも見てねん♡

●PN/砂河せん(東京都)



●PN／水稚たかね（福島県）
拳崇、ちょっと増えてきて嬉しいっス。アイドルみたいでいいなぁ♡ 本命のガルも描いてね♡ 人気投票にも投票してくれい！




●PN／橘圭次朗（兵庫県）
いい読みです♡ 今月のシステム読めばもうお分かりですね！ でも実は、他にも隠れキャラがいるとかね。謎が多いぞRBSP…。



●PN／真孤れみ（愛知県）
CD版のジャケット裏で仲間外れにされてしまったガル…。パピィが可愛いよう♡ 羅刹だとあんまり会えないのよねえ。でも好きじゃ。



●PN／紅月紋（神奈川県）
うおっ、影二ですね！ めっきりイラストこないので嬉しいよう。今何をしているんでしょうね、この人。復活して欲しいよなあ。

※「修羅騎士 鷹の十番勝負」はP100の「格ゲー塾」内にリニューアルオープン!! よろしくね！

こがまたネオジオの魅力だと思います。
龍虎の拳外伝のロバートとユリもいい感じですよね（まぁ、ロバートファンの自分としちゃ悲しいが）。餓狼の新作で、アンディと舞ちゃんの仲、進展してるのかな？
これからもネオジオカップルから目が離せません。
●PN／咲坂ライム（埼玉県）

編：そうね。たくさんいるね。新しいところだと、テリーとマリーがいい感じだし、笑えることに、双角がテリーに惚れてるらしいというウワサもちらほら…。なんかリアルバウト餓狼SPのメッセージって怪しいの多いんだよなぁ。

## 個性的で魅力的なSNK格ゲーシリーズ！

昨年、SNKさんがリリースした格ゲーは、すべてシリーズものでした。
この状態って普通なら"マンネリ化"って不満が湧いても不思議じゃないですよね。しか〜し、そんなことはない。どうしてだろうと考えてみた。
それは、それぞれのシリーズがみな個性的で、他のシリーズとしっかり差別化されているっていう証拠だと思う。これはとても魅力的だと思う。
天草降臨、KOF'96、リアルバウト餓狼SPを比べてみると、同じメーカーのゲームとは思えないほど、違う。背景やキャラにいたるまで随分違うし、共通点を探す方が大変なくらい（これだけ違うと、シリーズ毎に好き嫌いがはっきりしてしまうのも仕方がないのかも?!）。
さらに、一つのシリーズ内でも、コロコロとシステムが変更されているのも驚きだ。さすがにこれには賛否両論だと思うけど、個人的にはこれも魅力だと思う。
こんな風に、時にはビックネームといえども、容赦なしの大胆な変革を加えるというのは、SNKの格ゲーに対する真摯な姿勢の表れではないだろうかと思う。だからこそ、どのシリーズもこれが最良、と決められぬほどにそれぞれが味わい深く、飽きのこないものになっているのだと思う。
シリーズの数だけ、異なった完成体が存在する。こんな魅力的なSNK格ゲーシリーズに、僕はもう脱牢です。もとい脱帽です。
★PN／ヨッキレン（秋田県）

編：リアルバウト餓狼SPもまた変わったよねぇ。リングアウトなかなかいいと思ったんだけどなくなっちゃったし。マンネリではないのう、確かに。つねに進化してるってことね、オッケイ！

## 初心者にも問題なし！コマンド簡略化に賛成！

なんか最近の格ゲーのコマンドって簡単になったと思いませんか？
昔のゲーム、例えば、真サムライの秘奥義のコマンドなんか難しいったらありゃしない。初心者にはキツかったですよ。それが天草降臨では簡単＆統一になったし、KOF'96の超必コマンドも全体的に簡単になったし、リアルバウト餓狼スペシャルなんか気のせいかコマンドが入りやすい！初心者にも親切にしていこうというSNKのやさしさがうかがえます。ありがと♡
●PN／モリイ（奈良県）

編：潜在能力のコマンドも餓狼3の頃に比べたら楽勝になったしね。でも決してそれだけじゃ上級者には勝てない、っていうシステムという壁があるのぅ。



●PN／T・550（宮崎県）
きらきら瞳のユリちゃん♡　うきゅ、可愛い♡
あげちゃうのって、やっぱりもったいないよねえ。
幸せならいいかもしれんが…難しいのう。



●PN／くされ哩（兵庫県）
天草もよいが、宝珠くんが可愛いゾ！
実際こんなに可愛かったら、やられて
もあんまし腹立たないんだけどなあ。
強いんだもん、この人。

### 下からはえる者

兄貴ネタ大爆発。溶けるまで閉じ込められてんの？　その前に死んじゃうよお兄ちゃん…。強キャラだなぁ、リムって。うきゃ。



●PN／ケロケロ斉藤（愛知県）

### 新・挑発の道

あの「彼」と似てるっつー説はやはり有力か!?　確かにモノスゴイことだよなぁ。未来が楽しみ♡　って違う？　冷静だぞ、兄貴…。



●PN／小松辰吉（東京都）


●PN／たいやきやけた（北海道）
可愛いよねえ、火月。つい「燃えろぉ！」とかいっちゃうんだけど（笑）。六道烈火が楽しいよね。ゲームうまくてうらやましいっス。



●PN／弥生由梨（神奈川県）
懐かしいですねー。餓狼SPってゲストの宝庫だよねえ。リョウは分かんないけど、「あの方」はいらっしゃいますわよ。よかったね♡


●PN／秋山姉妹社（福井県）
社会人と学生、って感じだねえ。この身長差は京がかがんでるのか、庵が背伸びしてるのか？　それともドリーム？　なんちて♡


●PN／ギルバっち（北海道）
でも最近、覇王丸増えてきた方なのよう。もっと描いてくれたら嬉しいけどね♡　閑丸のラストに出てくる彼って、やけに強くない？

**オープンテラス**　速報！　次回サムスピの新システム、名づけて「自尻（じけつ）」!!　なんと彼が登場して、自分とプレイヤーの尻を…やめとこ。●PN＝どないやん（千葉県）／"自決"と書いて"自尻"と読ますか！　サムライキャラがお尻出して、自決するってのどお？　っていうか"自滅"だね、それじゃぁ…。しかし、尻ネタは各コーナーにおいて今だ健在。尽きることがありません！（編）

**オープンテラス**

神楽ちづるが裏面壱活　三籟の布陣で、「これが受けれる?!」と叫んだのを聞き、弟が「この人の脳にも、ATOK10が必要なようですねぇ（ゲーニッツ風）」といっていた。●PN＝CLUB－YMA（北海道）／おお、あの賢い日本語入力ソフトね。編集部のマックと私物マックにも入ってるよ。最近の日本語はぶっ壊れてるからねぇ。気持ちは分かるよ。（編）

# 投稿規定

## 各コーナーに賞品進呈制度導入！

## "賞品稼ぎ"もかなり大歓迎!!

**【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ!】**

**〈大自然のおしおき〉**
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

**〈今月の隣人愛〉**
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

**〈今月のコンビネーションアタック〉**
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

**〈ネオジオの肖像〉**
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

**〈こんな空耳〉**
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

**〈裏技コーナー〉**
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

**〈愛のてほどき〉**
・技系以外のおかしな"ネタ&写真"を募集。秀作には賞品を進呈!!

**〈メーカーへの要望&質問〉**
・意見も受けつけてるよん。

**〈Q&A〉**
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

**〈キャラ♡レター〉**
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

**〈モノクロイラスト〉**
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

**〈4コマまんが〉**
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

**〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉**
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

**〈移植希望ソフト〉**
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

**〈文通&募集コーナー〉**
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

**〈売買&交換コーナー〉**
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

**〈キャラクターランキング〉**
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

**〈オープンテラス〉（例外コーナー）**
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もあり。

**【天晴】**
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

**【3パーセントの誘惑】**
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

**【クラブハウスコア】**
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98P。

**【読者創作ストーリー】**
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細は108P。

**【ソフト人気ベスト10】**
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97P。

**【新作ソフト期待度ベスト5】**
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切りは毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

**〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係**

# ネオジオ特選同人誌コーナー

### また又・三匹がKILL！






●その名の通り怒本です。'96本なんだけどしっかりちゃっかり教官も出てます！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒347埼玉県加須市富士見町13-10（発行：東の村研究会）

### BELIEVE IN YOUR HEART

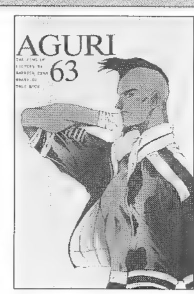





●ビリーの本。というよりギース様に仕えているビリーの話が中心！／A5／オフ／60P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒981-11　宮城県仙台市太白区柳生4丁目5-1　阿部方　乳井直子（発行：冥途の飛脚）

### AGURI63

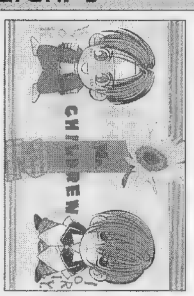





●ヘビィ・D！　とアメリカチームの超レア（本人談）な本！　'96のネタもありです！／B5／オフ／22P／200円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒366埼玉県深谷市東方2109-6　山口広子（発行：兄貴と犬）

### my. children. 2

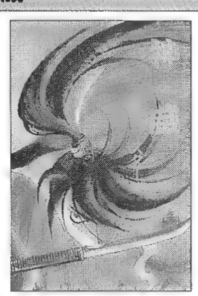




●超可愛い京と庵のミニチュア版が中心の本。とにかく愛らしくってほのぼのです♡／A5／オフ／36P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒514-01　三重県津市栗町真屋町957　奥山裕子（発行：ポクポクランド'）

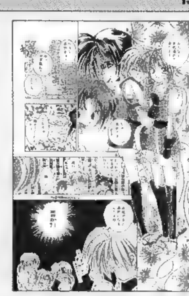
### 神威





●ニジマス本です！　一通りみんな出てきますがなんとなく叉介が中心かな？／A5／オフ／68P／700円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒543大阪府天王寺区上本町5-7-2　東海殖産ビル上本町II107号　土屋恵子（発行：小作人）

### 桜蘭






●閑丸が中心のサムスピ本。可愛いのから性格のイイのまでいろいろ取りそろえてますね♡／B5／オフ／60P／600円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒491-01　愛知県一宮市浅井町小日比野字上牧22　高橋里美（発行：時雨&ROSE♡PINK）

# ▶読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！

## 文通&募集コーナー

●KOF、サムライスピリッツ、RPGなどのゲームが好きな方、文通して下さい。ゲームの話じゃなくても、色んな話をして楽しみましょう。できれば、中2の女の方。13歳・女。
〒346 埼玉県久喜市栗原1-2-9 島田里梨

●餓狼シリーズ、KOF（特にテリー・ボガード）の好きな方、近場でゲーセンに一緒にいってくれる方、お友達になりましょう。19歳・男。
〒583 大阪府羽曳野市高鷲10-7-7あづま荘 今城勝司

●軍隊が好きで（当方、コンバット好き）ラルフ&レオナがすごく好きという方、文通&イラ交しましょう。近くの方は、一緒にゲーセンにいこう!! 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。14歳・女。
〒769-04 香川県三豊郡財田町上68 佐藤晴美

●KOF、サムスピ、マジドロ2などのゲーム好きな人、県内なら一緒にゲーセンいってくれる人、イラ交や文通して下さい。できれば同人にくわしい人、教えて下さい。14歳・男。
〒370 群馬県高崎市飯塚町215 武井邦生

●格ゲーで侍魂が大好きな方、文通やイラ交して下さい。特に、右京が大好きな方（まわりにファンがいないのでどうかよろしく〜）、あと蒼月、閑丸などが好きな人、よろしくお願いします。他のキャラでもOKです。年齢性別不問。19歳・女。
〒551 大阪府大阪市大正区泉尾1-16-2-524 渡辺沙織

●格ゲーが好きな方（特にKOFとサムスピ）文通&イラ交しましょう。一緒に同人やってくれる方も募集。僕は俺、ナコルルなどが好きです。年齢性別不問。17歳・男。
〒225 神奈川県横浜市青葉区あざみ野4-3-9-202 本木健一

●KOF'96、侍魂シリーズが好きで、特にナコルル、リムルル、ゲーニッツが大好きな人、文通しましょう！ 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。ゲーニッツに狂ってる人大歓迎（笑）。14歳・女。
〒895-17 鹿児島県薩摩郡宮之城町山崎860 折小野希美

●KOF、餓狼など格ゲーが大好きな方、私と文通もしくは対戦しましょう。年齢性別不問。近くの方だと嬉しいです。19歳・男。
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平3-30-2-103 安田眞人

●SNKの格ゲーが大好きでKYO様をこよなく愛しているそこのアナタ（KYOサマでなくてもいいよ）！ 年齢性別、住んでるところも不問です。文通して下さい。同県で家の近い方、ネオプリントとりにいきましょう。15歳・女。
〒470-01 愛知県日進市三本木町細廻間428 篠澤葵

●格ゲーファンの方、友達orペンフレンドになって下さい。ゲーム以外の話でもOK。16歳・男。
〒612 京都府京都市伏見区向島二ノ丸町151-58-1-6-117 足立暢

●近県の方で、KOF、サムスピが特に大好きな方！ 私と文通して下さい。まだまだシロウトの私に色々教えて下さい。ゲーセンいったり、イベントいったりしましょう。年齢問いません。20歳・女。
〒870-01 大分県大分市三川下1丁目4-43 佐々木晶美

●KOFや侍魂などの格闘ゲームが好きな方、大歓迎です。草薙、八神、神楽などのキャラクターの好きな方も。できればお近くの方で年齢の近い方。性別不問。お友達になりませんか？ 17歳・男。
〒302-01 茨城県北相馬郡守谷町守谷甲2024-127 大塚雄一

●龍虎2にはまって以来、SNK格ゲーFanです。一緒にアニメ、マンガ、ゲームなどオタッキーな語らいをして下さる方、お手紙下さい。住所も年齢も近いと嬉しいです。32歳・女。
〒463 名古屋市守山区八反2-10朝日荘2号 冨永祐子

●KOF&餓狼の大ファンの方、特に庵&テリーが大好きな方、僕と文通しませんか？ 年齢性別不問。返事は確実に出します。19歳・男。
〒289-12 千葉県山武郡山武町木原112-2 石川祐輔

●侍魂が好きで右京を愛している方。私と愛を語って下サイ。年齢性別不問、イラ交もOKです。お手紙待ってます。17歳・女。
〒955 新潟県三条市島田3-12-26 長野薫

●SNKのゲームが好きな人、文通しましょう。また、これからゲームしようと思ってる初心者の人、教えますのでまずはお手紙下さい。近くの人は一緒にゲーセンいきましょう。できれば中高生の方がいいです。17歳・男。
〒613 京都府京都市伏見区淀池上町20 粟林誠

●餓狼伝説・KOFが好きな人、特にテリーLOVE♡な人、私と文通して下さい。私はヘタですがイラ交もしてくれると嬉しいです。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女。
〒121 東京都足立区花畑5-9-14-404 武田恵美子

●3度の飯よりゲーム（特に対戦モノ）が好きな方、ゲームの話で盛り上がりましょう。ジャンル、機種問いません。返事確実です。20歳・男。
〒318 茨城県高萩市有明町1-25-1-104 小園勝利

●ない物は作るしかない!! と、我が「ADVANCE」はライバルチームと怒チームONLYで活動をはじめようと思い、会員様を大募集しています。影二、ビリー、ハイデルンのいない寂しい日々を送ってらっしゃる方、レオナ、ラルフ、クラーク、庵を愛してらっしゃる方！ 彼らに関するアンケートも用意してますので、80円切手と宛名カード同封でお気軽に問い合わせて下さい!! 老若男女問いません。彼らへの愛をお待ちしております。
〒759-22 山口県美祢市伊佐町伊佐4032-8 藤井浩子

●お友達大募集!! 格ゲー（特にKOF、サムスピ、餓狼など）が好きな方、文通して下さい。近くの人はゲーセンで対戦しましょう!! ヘタなので指導してくれる人とかイラ交してくれる人も募集中。年齢性別不問。初回のみ切手同封で。お返事は必ず書きます。17歳・女。
〒202 東京都保谷市北町4-8-3 橋場藍

●KOF、餓狼、サムスピなどの格ゲーが大好きで、ゲーセンなどで一緒に遊んで下さる方、お友達になって下さい。年齢性別問いませんので、ぜひお手紙下さい。23歳・男。
〒556 大阪府大阪市浪速区浪速東1-3-17 田端繁樹

●KOF'95、'96やサムスピが好きだ（他でも可）！ という人、文通してくれませんか？ 私のまわりにはSNKファンが少なくてつまらないんです。返事は絶対書きますんで、初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。
〒135 東京都江東区森下2-12-2 中村友香







## 売買&交換コーナー

●買い／ロム版「パルスター」&ファイティングスティックNEOまたはNEO2を。どちらかでも可。希望価格と支払い方法を明記して、ハガキでご連絡下さい。安価優先、送料こちら持ちです。
〒273 千葉県船橋市海神3-5-1-1-203 羽場節子

●売り／八神庵等身大、KOF'96などのゲーム系ポスターを。多種多数あり。リストを送るので、80円切手同封でご連絡下さい。
〒235 神奈川県横浜市磯子区洋光台4-1-4-501 山崎健一

●買い／CD版「マジカルドロップ2」を。なるべく美品希望。希望価格を書いて往復ハガキで連絡下さい。
〒018-01 秋田県由利郡象潟町1丁目塩越206 佐々木昌彦

●売り／「RB餓狼伝説」（新品）3千円、「KOF'95」千200円、「龍虎の拳2」千200円、すべてCD版。送料はそちら持ち。往復ハガキでお願いします。
〒379-23 群馬県新田郡笠懸町鹿2432-6 春山佑太

●買い／テリーのグッズ、またはテリーのいっぱい出てくる同人誌をできるだけ安価で。どんな物か（本は内容も）と希望価格を書いてご連絡下さい。
〒598 大阪府泉佐野市中町2-5-43 吉原美雪

●交換／私の「サイバーリップ」、「トップハンター」、「痛快GANGAN行進曲」（すべてROM、美品）と、あなたの「KOF'96」（CD版）を。
〒765 香川県善通寺市生野町1-694 中橋正希

●買い／ネオジオ本体についているコントローラーをなるべく安価で。送料はこちらが持ちます。往復ハガキにて連絡下さい。
〒371 群馬県前橋市後家町56-2山岸ハイツ105 星典快

●売り／ネオジオCD限定版（箱説付、超美品）、神凰拳、餓狼SPをセットで2万5千円で。送料そちら持ち。往復ハガキでご連絡を。買ってくれた方にはこの他にもおまけをつけます。
〒014-07 秋田県仙北郡中仙町栗沢字本宮122 草薙佑介

●買い／KOF'96のペタペタ転写シールの草薙京か八神チームかサイコソルジャーチーム（未使用）、KOF'95のビデオ、アーケード基板の「アテナ」、「サイコソルジャー」を。どれか1つでも持っている方は希望価格を明記のうえご連絡下さい。
〒577 大阪府東大阪市御厨栄町1-3-13-511 坂本命子

●交換／私の餓狼3の人形（テリー、アンディ、丈、舞、ブルーマリー、ボブ、双角、ギース、山崎）とあなたのキムに関するものを。ハガキに交換してくれるものを書いて、ご連絡下さい（バラ不可）。
〒466 愛知県名古屋市昭和区元宮町3-51 元宮町スカイマンション105 十文字明理

●売り／ファミコンソフトの「アテナ」（箱説なし）と「怒III」（箱説あり）を。CD版の「マジカルドロップ2」、「ステークスウィナー」などとの交換でもOKです。希望価格、または交換ソフトを明記のうえ、80円切手同封でご連絡下さい。
〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡西1-14-D-104 小池一臣

●買い／コントローラープロ、またはCD版KOF'96をなるべく安価で。保存状態は普通以上であればいいです。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡下さい。
〒402 山梨県都留市つる4-2-17 奥秋陽介




## オープンテラス

「たまごっち」の名づけ親はユリちゃんですか？ ●斉藤智行さん（秋田県）／いえる。ところで編集部のデスク兼大蔵省（最近造幣局にレベルアップしたらしい）のたまごっちはスゴイぞ。名づけて「ダンナっち」。いつでもどこでもポケベルで呼び出すダンナさまは、そんじょそこいらのたまごっちより手がかかるとか…。本人曰く、リセット不可なのがタマにキズ。(編)

# 新作ソフト発売予定リスト
## (2月17日現在)

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ◆MVS | | | | | | |
| マジカルドロップ3 | データイースト | パズル | 174M | 2月25日発売予定 | 88,000円 | 100% |
| ネオ・ボンバーマン | ハドソン | アクション | 138M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| ゴーストロップ | データイースト | パズル | 82M | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| QP | サクセス | バラエティ | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 85% |
| ◆NEO・GEO | | | | | | |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 394M | 2月28日発売予定 | 32,000円 | 100% |
| BREAKERS | ビスコ | 格闘アクション | 210M | 3月21日発売予定 | 29,800円 | 100% |
| マネーアイドルエクスチェンジャー | フェイス | パズル | 78M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| ゴーストロップ | データイースト | パズル | 82M | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| マジカルドロップ3 | データイースト | パズル | 174M | 発売日未定 | 価格未定 | 90% |
| ◆NEO・GEOCD/CDZ | | | | | | |
| ティンクルスタースプライツ | ADK | 対戦シューティング | 146M | 2月21日発売予定 | 5,800円 | 100% |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 394M | 3月28日発売予定 | 6,800円 | 100%-α |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | 容量不明 | 3月28日発売予定 | 6,800円 | 不明 |
| BREAKERS | ビスコ | 格闘アクション | 210M | 4月下旬発売予定 | 6,800円 | 100%-α |
| ゴーストロップ | データイースト | パズル | 82M | 発売日未定 | 価格未定 | 90%-α |
| マジカルドロップ3 | データイースト | パズル | 174M | 発売日未定 | 価格未定 | 90%-α |
| マネーアイドルエクスチェンジャー | フェイス | パズル | 78M | 発売日未定 | 価格未定 | 100%-α |

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

# 新作ソフト期待度ベスト5

## ユーザーの声

待ちに待っていた『餓狼シリーズ』の続編が知らないうちに発売されてた。何と名前が『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』。長いよゲーム名が!! 舌噛むよ! 舌!! しかも今回もオレの愛するビッグベアが登場してないじゃないか!? むごいぞSNK!! チン・シンザン出すんだったらビッグベア出してよ!! ベアを!! いいかげんにしないとSNKのファンやめるよファンを!! 今度の'97で出さなかったら全部のSNKゲームをやらない&買わないからね!!(本気)

●PN/神々の怒り(千葉県)

うーむこの人、ペンネーム通りかなり怒っていますな。でも気持ち的に分からないわけじゃないです。

やはりSNKさんもこういう少数ユーザーの声もしっかり聞いた方がよいのでは。人気キャラばかり優遇しては、不平不満はドンドン出てきますよ。

どうやらやっと『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』の発売日が確定したらしいですね。長かったなぁー。さすがにもう伸びないよね。これで3月28日はおもちゃ屋さんにいくこと決定だ!! ネオジオのソフトって予約が利かないから辛いんだよね。これって結構嫌だね。

●PN/しおしおのパァー(福島県)

今度は伸びないらしいのでご安心を(イマイチ不安)。1年間も伸びたんだから、内容はきっとさらに凄いものになっているハズ。

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 521P |
| 2 | ネオ・ボンバーマン | 63P |
| 3 | マジカルドロップⅢ | 57P |
| 4 | ゴーストロップ | 23P |
| 5 | QP | 21P |

## こんなゲームあったらいいな

昨年(今年も?)たまごっちなるものが大ブレークしましたねぇ。それにあやかってSNKさんにもぜひ作って欲しい! ということで考えました。その名も『タクマッチ』(ダメ?)。

プレイヤーは極限流師範タクマ・サカザキやMr.カラテとなり、2人の子供(リョウ、ユリ)の内1人を龍虎の拳のヒーロー、ヒロインに育てるのだ。

リョウの場合、基礎ができているので簡単にクリアできるが、ユリの場合、Mr.BIGやロバートの妨害を乗り越えなければならない。

しかも経験値を上げすぎると自分よりも強くなってしまい、技に自分流の名前をつけたり、対戦相手をバカにしたりと勝手なことばかりをしだしてしまう。かなーり根気のいるゲームなのだ。

ちなみにマルチエンディングで、ロバートの嫁にいったりしないように頑張ろう。

●PN/馬ナミバリカンパンチ(福岡県)

今現在、まったく手に入らない『たまごっち』のパロディ版みたいな感じのゲーム。でもタイトル的にいうと、タクマを育てるゲームのように思えるので何か変!? 『プリンセスメーカー』にあやかって、『龍虎の拳メーカー』なんてどうかな?

アイデア自体は悪くないので、ネオジオ初の"育てゲー"として作ってみませんSNKさん!

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 はがき

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株)芸文社
**ネオジオフリーク編集部**
4月号プレゼント係 行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>氏名 | 年齢 歳<br>性別 男・女 |
| 住所 〒□□□-□□<br>都道府県 市区郡 | |
| | |
| 電話番号 | 職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他( ) |

# ネオジオフリーク4月号プレゼントはがき

**●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。**

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# 天晴スペシャル

今回の天晴は『スペシャル』と題しまして、大サービスの３ページ!!
以前、送ってもらったんだけど、誌面の都合で載せられなかったものを
発掘してきて一挙公開しちゃいます♡　もちろん新作もありで〜す！



**キム&チョイ&チャン**

★PN／鳳凰戦隊（兵庫県）
　イエーイ！　なポーズをとってるキムチーム…ですが、よ〜く見るとなんかチョイもチャンも同じ体系なんてのは気のせいですわよね。とりあえず天晴賞で〜す♡



**草薙京**

●PN／宮本しの（長野県）
ひっさびさに女京様復活で〜す!!　学ランもグローブも貰えちゃう今の時代にあって、実は手作り（学ランは改造）しちゃう貴女に脱帽！　やっぱ自分で作ってこそコスプレだよね♡

**草薙京**

●PN／二階堂要（埼玉県）
復活ついでに太っ腹に第2段!!　今度は斜に構えてちょっとりりしい女京様をゲット！　このコーナーは続けられる限り続けたいのでみんなヨロシクね♡





**マジシャン**

●PN／みいす（広島県）
　IIIの発売も決定したマジドロ。キャラもいろいろ増えたケド、もちマジシャンも出るから楽しみにしててね♡



**八神庵**

●PN／京太（東京都）
　白イオリン♡　草薙のこと考えすぎて白髪になっちゃった…。なんてことはないよね。でも、最近いろんな色のコスプレ多いよね。なんでって？　いや、なんとなく…ね。



**レオナ&不知火舞**

●PN／レオナ＝ジョバンニ&不知火舞＝カムパネルラ（神奈川県）
　あとひとり加えて、又々・新女性格闘家チーム結成とか？　でも、さりげなく舞ちゃんはリアルバウトのコスチュームかな？　あのレオタード好きですね♡



**キング**

●PN／朝桜あり（埼玉県）
　半脱げぇ〜が、色っぽいキングお姉様♡　う〜ん…、いいですよねぇ。こんな素敵なお姉様、どっかに落ちてないかなぁ…。なんちて。



### 緋雨閑丸

●PN／チャーリー・ブラウン（東京都）
スタンダードな閑丸くん。なんかやっぱしこの色が1番この子らしい気がするな。でも、密かにピンク＆薄紫が一押し（笑）。



### シャイア

●PN／遊夢（栃木県）
ゴウカイザーのシャイアお姉様♡　これからもその悩殺ポーズで世の中の男達を魅了し続けて下さいね♡

### アンディ

●PN／橋本憂（群馬県）
RB餓狼SPのアンディって超カッコイイよね。銀髪の方とか、特に♡　ダークな感じのお言葉にメロメロです♡



### 火月（黒＆赤）

●PN／黒火月＝藤瀬蒼樹＆赤火月＝RAITAROH＝（埼玉県）
2人で酒を酌み交わしつつ語り合うの図。でもあんまりゆっくりしてると兄貴に追いつかれちゃうぞ！





### 疾風の鈴音

●PN／祝・侍魂RPG発売予定！（千葉県）
おお！　鈴音ですか？　早いですね。RPGも発売間近だし、他のキャラもよろしくね♡



### ゴズウ

●PN／コスプレ武器職人（埼玉県）
爪が伸び縮みするというゴズウ。こういう凝ったのはやっぱしスポットとかに送ってくれると嬉しいなぁ♡（超希望!!）

### ゲーニッツ

●PN／京華晃（岡山県）
2Pゲーニッツってさらに牧師っぽくないよね。でもなんか凄く悪そうで、いいかも（笑）。







### 黒子

●PN／東智哉（福岡県）
閑丸なポーズをとる黒子さん。そういえば、最近見なくなっちゃったケド、また復活してくれないかな？



### 破沙羅&篝火

●PN／破沙羅＝聖&篝火＝五月（北海道）
仲良くよりそう破沙羅と篝火のラブラブツーショット♡
わざわざ死顔っぽくメイクまでしてごくろう様です♡篝火の肩が色っぽいね。

### 牙神幻十郎

●PN／七瀬はゆる（埼玉県）
刀の刃をちらりと見せて、渋～くキメ！　おや？　今度はぜひカエルくんも登場させてあげてください(笑)。折り紙で作るしか！



### テリー・ボガード

●PN／にゃにゃ（京都府）
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（長い…）のテリー兄貴だ♡　さりげなく衣装変わってるんだよね、兄貴も。



### キム・カッファン

●PN／いおりん（大阪府）
黒キム様の登場です。なんかキムの中では、この色がいっちゃん強そうな気がするのは私だけでしょうかね。

### 望月双角

★PN／ヤマノトップガン（群馬県）
ぎゅっと縄もしめて、錫杖も持って「い！」ってカンジの双角さん。雰囲気もバチリということで天晴賞進呈！





### ギース&テリー&ジョー

●PN／ギース＝凶&テリー＝りん&ジョー＝ゆうき（東京都）
それぞれ、超必ポーズでキメ！　にしても女ジョーってイカスね。いえる。



### ブルー・マリー

●PN／さら（奈良県）
寒空の中、こ～んな寒い格好でごくろうさまで～す。マリーはコスチューム変わったから今度はおニューのも送ってね。

## 天晴投稿規定 出張版

普段、パオパオの片隅にちょこっとのってるだけの投稿規定。「あれだけじゃよく分かんな～い！」という人のために今回は出張版でちょっとしたポイントを伝授したいと思います♡ これを守れば君も天晴賞確実かも…。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆

**その壱**：ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他の人のコスプレ写真は勝手に送らないこと。また自分以外の人も写ってる場合にはその人の名前（PN）も記入しよう。

**その弐**：写真は基本的には写っていればいいのだが、ピンボケしてない方がいいかも(笑)。ついでに日付もない方がベスト！

**その参**：被写体（写す人）を写真の中央にもってこよう。これけっこう基本のようで、これができてなかったりして…。

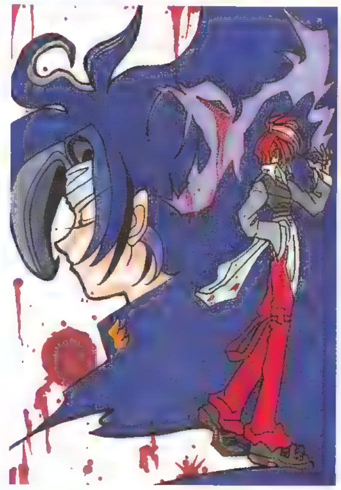
**その四**：写真をとる場所は、明るすぎず暗すぎなければだいたいOK！　シチュエーションに凝るのもポイント高いぞ。

**その五**：愛と根性で衣装を丹精込めて作ろう。あとは、その熱意を手紙に託し天晴まで送るだけ♡

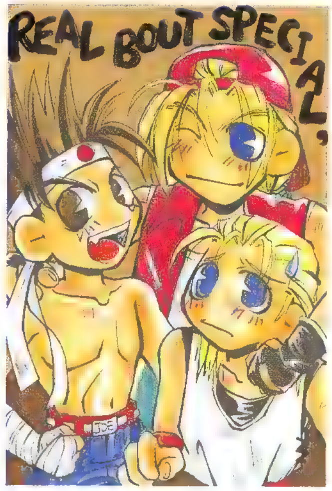
カラーイラストコーナー

# 3パーセントの誘惑

●PN／銀龍（福島県）
こういう雰囲気のイラスト、個人的に好きです♡　炎の牙と血と涙が、彼らの関係を暗示しているみたい。今後が気になる…。



●PN／氷屋キョウタ（滋賀県）
いつも仲よしの3人♡　ストーリーは結構シリアスなんだけど、忘れそうでちと怖い。本当に、いつも明るく強くいて欲しいですね♡



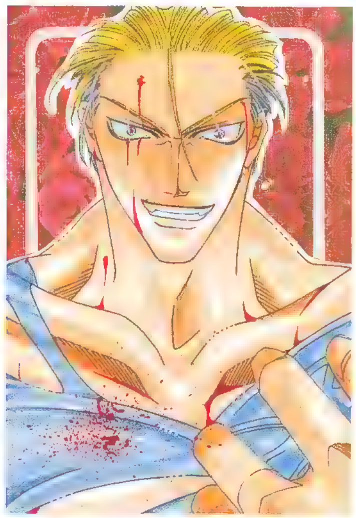

●PN／T550（宮崎県）
成人記念のバイス様ゲットー♡　お美しくってウハウハです。'97じゃあどうなるのかなあ。今更じゃが、お誕生日おめでとうございまーす♡



●PN／さかくら弥月（大阪府）
人気の高い秀一くんですが、実際プレイしてる人って少ないのかなあ。ゲーム中の彼もカッコイイのよん♡　特に鳳凰脚…って、何回いってるかな私(笑)。




●PN／砂河せん（東京都）
ザッキー健在。何でこの人、こんなに血が似合うかなあ。自分のじゃなさそうなのが特に…。でもこういう人、友達に1人くらい欲しくない？



●PN／天宮翼子（宮城県）
画面上で見るとホントにちっちゃいよね、この子たち。でも強いんだよねえ。ドラえもんボールと元気玉が…って、何の技だか分かる？




●PN／針田待子（大阪府）
羅刹2Pですか♡　シャルの羅刹2Pと「スゴイ色対決」とかやったなあ。実はこの色が一番お気に入りなんですが。可愛いじゃない♡　だめ？




●PN／OZT（新潟県）
うっきー、可愛い♡　ゲーム難しいんだケドねえ。大きいところではちゃんと稼働してるから、ぜひチャレンジして下さい！




●PN／機械魚（宮城県）
お美しい蒼月サマ。これほど「水」の似合う人も珍しいような。落ち着いた雰囲気がまたいいよね。忍者にしとくの惜しいなあ…。



## 今月の誘惑賞




★PN／羽田D子（北海道）
彼のイラストがない！　とお嘆きのアナタに一言。アナタが1番乗りでーす♡　現在、編集部で1番人気のピー様。カいっぱいオッケイです♡




●PN／天城潤（山口県）
やっぱりアテナちゃんには笑顔。基本です。平和の象徴くんも、彼女にはなついてしまうようですね♡　色がとっても綺麗だネ。




●PN／真山巧（岡山県）
可愛いですう♡　ラビキャットがめちゃイケてますにゃあ。こんなお供が欲しいよう。ちょーっとうるさそうだけどねえ。いいなあ♡




●PN／藤井さとる（愛知県）
本当に元気になってよかったよね。可愛さ大爆発って感じ♡　EDは必見ですわ。私は覇王丸に阻まれ続けてるケドね…。




●PN／鯨乃えな（千葉県）
わ〜い、女の子！　って、まるるんは雄だっけ（笑）。わくわく7って、可愛いキャラ多くて嬉しいな。CD版出ないのが寂しいよお。



●PN／DIO（兵庫県）
何ともいえない寂しさが伝わってくるようで…笑える。なんちて♡　素晴らしいイラストに感動しました。いおりん、似合いすぎじゃ。




●PN／いもさく（新潟県）
お子ちゃま対決か！　う〜ん、かわいこちゃん（死語）同士でええなあ♡　って、オヤジになってどーする。他のキャラもよろしくネ。




●PN／藍原白也（東京都）
そういや全員30代だったんだねえ。超可愛いよ。これならキムの子供たちにも怖がられないね！　…あの子ら、怖いモノ知らずか。

## 投稿規定

〈カラー版〉

最近「イラストの送り方を教えて！」という人が多いので、ここで説明しよう！

**①紙を用意する**

一番いいのはハガキ。またはハガキと同じ大きさの紙。拡大も可だけど、あんまり大きいと届く前に紙がヨレるよ。

色や模様のついた紙はそれも出てしまうので、特別な演出をする場合以外は避けよう。ケバ立つ紙は、掲載した際に汚くなるので気をつけてね。薄い紙はどうしてもシワが寄ってしまうので、絶対×（モノクロも同様）。

**②画材を用意する**

避けた方がいいのは色鉛筆やコンテ。掲載した際、汚くなるのだ。蛍光色や金、銀などのメタルカラーも綺麗に出ません。定着液のかけすぎにも注意！　光ってしまうよ。

**③根性入れて描く！**

たくさん送るのもいいけど、1ヵ月の間で載るのは1枚、という決まりなのだ（モノクロとカラーで1枚ずつというのはアリですが）。だから気合いを込めて、1枚入魂で描こう！　根性よ♡

カラーの場合は、基本的に文字入りは不可です（4コマ除く）。サークルなどのCMも不可なのでよろしくネ。

**④ベストな送り方は？**

封筒に入れて送るのがベスト。ハガキをそのまま送ると、たま〜にイラストの上に消印が押されちゃってるのもあるのだ。大きいものを送る時は、イラストのサイズよりちょっと大きめの厚紙を同封すればまず大丈夫。これはモノクロイラストでも同じです。頑張って描いて送ってネ♡

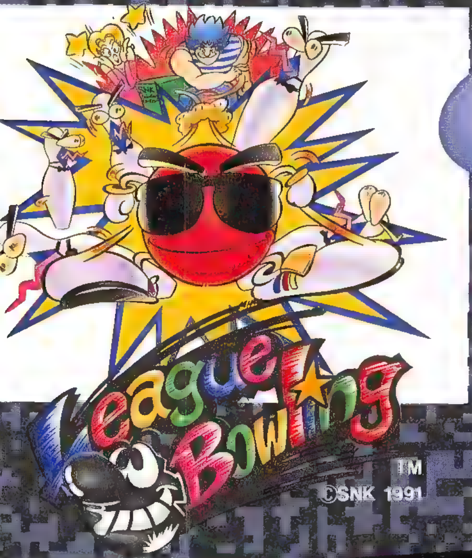
アツイ投稿、待ってマス♡




●PN／坂崎拓海（滋賀県）
カッコいいロサ♡　美人で強くてカッコイイとくりゃ最高だね。どっちと組んでるの？　ジョーカーの持ってるウサギが可愛い！




●PN／菊地翔一（鹿児島県）
何があったんだ兄貴！　似合う…といってよいものだろうか…。色物ネタはモノクロの方がいいな♡　って載せちゃうケドね（笑）。




あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

# もう一度愛して♡

# リーグボウリング

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
　今回はネオジオ唯一にして、ゲーム全体でも珍しいボウリングのゲーム「リーグボウリング」だ。珍味をつまむ気持ちでやってみよう。

SNK／スポーツ／26M
カセット版：1991年7月1日発売
16,800円
CD版：1994年9月9日発売
4,800円




1人プレイだとちょっとね…

## みんなスコアのつけ方は知ってるかな？ ネオジオ唯一のボウリングゲームだ！

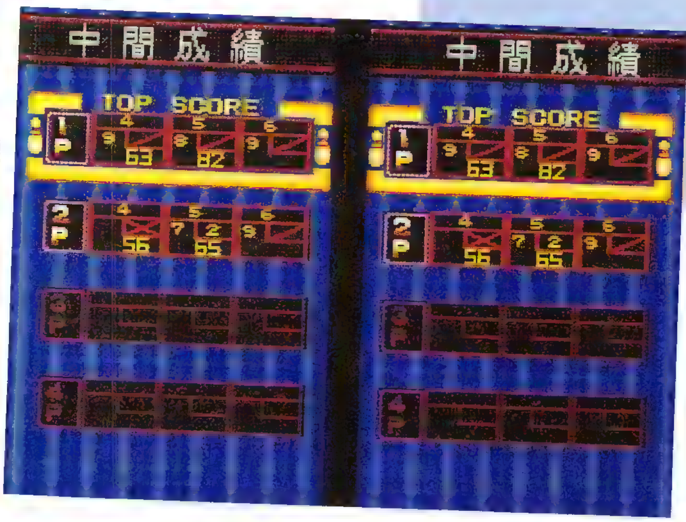
　6年近く前に登場した、この「リーグボウリング」は、通信対戦で最高4人とスコアを競うことができる。
　1人でプレイする時は、ただひたすら自分のスコアを稼ぐために黙々とやることになるので、対戦でプレイした方が楽しめるかも。

## 3つのモードでプレイが可能

　このゲームでは、通常のルールでプレイする「スコアゲーム」の他に、「フラッシュ」と「ストライク90」という特殊なルールでプレイする2種類のモードがある。つまり、合計3種類のルールで遊ぶことができるのだ。
　ではそれぞれのモードを紹介しよう。

### ●スコアゲーム

倒したピンの数で合計の点数を競う、普通のボウリング。




通常のスコアのつけ方をする「スコアゲーム」

### ●フラッシュ

画面上に50～300のスコアが表示されたボードがあり、その上でフラッシュが移動している。ストライクかスペアを取った時に、その時点でフラッシュが止まったスコアを加点し、合計点を競うゲーム。ストライクとスペア以外は、通常の点数が加点されていく。

### ●ストライク90

スコアゲームの得点に、ストライクは90、スペアは60の点数を加点していき、合計の点数を競うゲーム。

ボーナス点がこのように表示される




上がストライクを、下がスペアを取った時に加算される点数だ



## 投球画面

投球画面は奥行きを感じられる3D画面になっており、手前にプレイヤーキャラクターが、奥にピンが立っている。

画面の上方にはスコアや残りピンの数が表示されている。

ストライクやスペアを取った時は、プレイヤーキャラのガッツポーズや、金髪美女の応援姿を見ることができるぞ。




スペアを取るとこのように金髪美女が…

## 基本操作

操作はレバーとAボタンだけという、いたって単純なもの。

まず、左右でボールを投げる位置を決める。

ボタンを押すとボールを投げる方向を決めるコントロールゲージが出現する。そのゲージ内のメーターが光りながら左右に移動しているので、カーブをかけたい時はゲージの左方向で、ストレートを投げたい時は真ん中で、スライスをかけたい時は右方向で止めよう。当然、右または左端にいけばいくほど、変化の度合いが大きくなる。

投げる方向を決めると、次はパワーの調節をすることになる。これもやはりゲージが出現し、そのゲージ内をメーターが左右に移動している。右方向で止めれば、スピードのある力強いボールを投げることができる。ただし、スピードのあるボールほど変化の度合いが小さくなる。




フックボールを狙うとストライクを取りやすいぞ




コントロール重視だが、パワーも高い方がよりよい

## プレイヤーの設定

ゲームをはじめる前に、プレイヤーの利き腕と、使用するボールの重さを決めることができる。

利き腕は左右好きな方を選ぶことができる。特にどちらが有利ということはないので好みで選ぼう。

ボールの重さも自由に選択可能だ。重いほどパワーのあるボールが投げられるが、変化の度合いは小さくなる。力強いストレートで押していきたい場合は重いボールを、変化球でテクニカルに攻めたい場合は軽いボールを選ぼう。




重さは8ポンドから15ポンドまで

## はみ出し情報 ボウリングのスコアの計算方法

ゲームのやり方は知っていても、点数計算の仕方は知らないって人は意外といるのではないだろうか?

そういう人のために、ゲームからは外れてしまうが、点数のつけ方を説明しよう。

ボウリングはストライクを取った時を除いて、1回に2投する。そして、倒したピンの数を加点していき、合計10回のゲームの合計点を競う。

ピンは10本あり、仮に最初の1投で5ピンを倒し、2投目に3ピンを倒すとその回の点数は8点。次の回で9ピン倒せば8＋9で17点になる。

ここで問題になるのが、スペア及びストライクを取った場合だ。

スペアを取ると、次の1投で倒したピンの数をスペアを取った回の点数にプラスすることができるのだ。

次にストライクを取った場合。ストライクはスペアと同様に点数が加わるのだが、違うところが1つだけある。スペアはそれを取った次の1投だけが加点されるのに対し、ストライクは取った次の2投までが加点の対象になるのだ。

ターキーと呼ばれる3連続ストライクを取ると、最初にストライクを取った回の点数だけで30点になる。ボウリングのスコアを稼ぐうえで、ストライクがいかに重要か分かるだろう。




スペアを取ったところの点数。20＋10（スペア）＋10（次のストライク）で40点だ




ターキーを取るとこのように祝福してくれる

## プレゼント

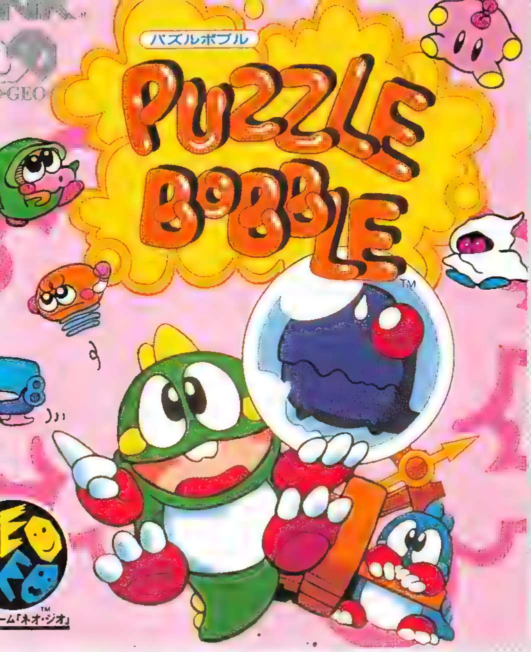
### リーグボウリング（カセット版）2名

今回紹介した「リーグボウリング」のソフトが欲しい人は、官製はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、以下の住所までお送り下さい。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「もう一度愛して♡ 4月号プレゼント」係



2月号プレゼントの当選者は、高橋大和さん（福岡県）/上野貴司さん（京都府）
以上の2名です。おめでとうございます。






# オールドゲーム攻略

# パズルボブル

## 基本テクニックから特徴的な面の攻略までフォロー

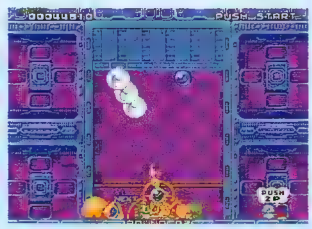
攻略／DSP-たろりん

タイトー／パズル／32M
CD版：1994年12月21日発売
6,800円

今回のオールドゲーム攻略は「パズルボブル」。ビリヤード感覚で楽しめるパズルゲームだ。いろんな色のバブルを消して全30ステージのクリアを目指そう。
基本テクニックの他に、特徴的で難易度の高い面の攻略もしていくぞ!!

### 基本操作

操作方法はごくシンプル。左右でバブルを発射する方向を決めて、AorBボタンで打ち出すというもの。うまく狙って3つ以上同じ色のバブルをつなげると消すことができるぞ。


3つそろえて消すのが基本中の基本だ

### 基本テクニック

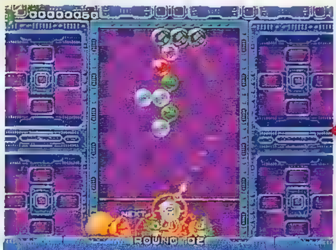
このゲームではさまざまな技術や知識が攻略のキーになってくる。そのテクニックの一部を紹介しよう。

#### 反射打ち

基本中の基本。左右の壁でバブルを反射させることで、画面の奥にバブルを打ち込むテクニック。これを使うには、バブルの軌跡を頭の中でイメージすることが重要だ。

ありがちなミスは、バブルの中心が壁にぶつかって反射すると思って軌跡を計算してしまうこと。バブルはその中心が壁にぶつかって反射していくのではなく、中心よりもバブルの半径分外の部分が壁に当たって反射しているのだ。この半径分を無視してしまってはどんなに慎重に角度を調整してもダメ。必ずバブルの半径を頭に入れてプレイするよう心がけよう。


反射を使う時はバブルの大きさを考慮


狙いどおりなら奥のバブルが消せるぞ

#### ちぎり落とし

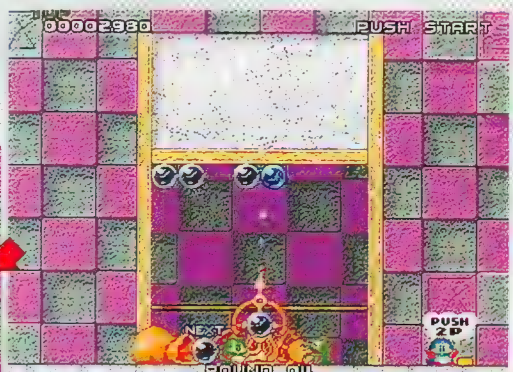
当たり前の技だけど一応説明しよう。ぶら下がっているバブルの根元のバブルを消すと、ぶら下がっているバブルもすべて消せるというもの。点数を稼ぐには必須のテクニックだ。17個ちぎり落とせば131万720点も入るぞ。

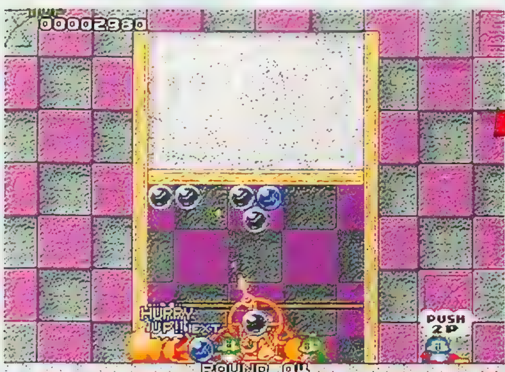
#### 色全滅

NEXTバブルには、現在画面の中にある色のバブルしか出現しない（厳密には少し違うけどここでは略）。これを利用して、特定の色のバブルを画面からすべて消してしまえば、その色のバブルは二度と出現しなくなり、無駄なバブルを減らすことができるのだ。

特定の色の全滅を狙う時には、NEXTバブルを確認しなければならない。今回打つバブルでその色を全滅できるとしても、NEXTに同じ色のバブルがあったら、またその色のバブルを打ち出さなければならず、いつまでたってもその色が全滅しないからだ。よって、このような場合、消したいバブルから1ブロック離したところに今回打つバブルを置き、次のバブルで全滅を狙うようにしよう。もちろん、この時のNEXTにまた同じ色のバブルがきたら、それも同様に処理していくのだ。

他にもいろいろなテクニックがあるけど、やり込めば自然に身につくと思うぞ。

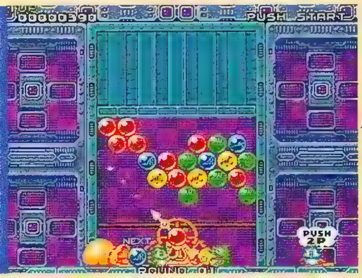

消せるけど、NEXTに同じ色が！


そんな時は次のバブルで全滅を狙う

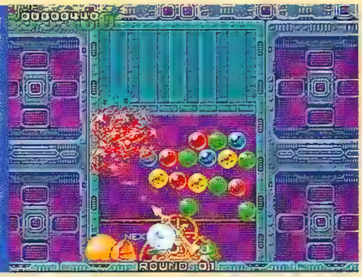
# 面別攻略

## STAGE1

最初のステージだけあって非常に簡単な面構成になっている。バブルを打ち出して、同じ色をくっつけていくだけであっさりクリアすることができるだろう。
　ここで覚えるべき技は、ジャマなバブルを処理する「ゴミ捨て場」の作り方。打ち出しても消すことのできないバブルを、他の色のバブルの下にぶら下げるように置き、あとで根元のバブルを消してちぎり落とすわけだ。もちろん17個ちぎり落としの131万点ボーナスを狙うのもいい。



17個以上ぶら下げた状態で根元を消すと



驚異の131万点ボーナス！狙うしかない

## STAGE9

一発でクリアできる楽しいステージ。もちろん、反射打ちで根元のオレンジを狙うわけだ。しかも、最初の配置で17個ちぎり落としの状態になっているぞ。
　つまり、オレンジがくるまで待つだけのステージなわけだ。といっても、ボーっと待っているだけではゲームオーバーの可能性があるため、無駄バブルを適度に消していくように。
　肝心のオレンジを打ち出す角度は、写真をどうぞ。



この辺を消しつつオレンジの出現を待つ



角度はこれ。背景を目印にできるぞ

## STAGE3

ここの特徴は、左右のバブルを消すことによって、その間にあるバブルがすべてちぎり落とせること。真ん中のバブルは相手にせず、両端（赤と青）を消すことに専念していこう。STAGE10も同様。17個ちぎり落としも2回狙えるぞ。まず、両端のバブルのうちどちらかを消してしまい、そのあと反対の端を消さずにバブルを17個ためる。それから端を消せばバッチリ決まる。2列とも決めれば262万いただきだ。



まず、こっちの赤を消してしまい…



17個ためてから根元の青を消すのだ

## STAGE13

このステージも、V字型の青を消すことで一気に下のバブルを消すことができる。これを決めればクリアしたも同然だ。17個消しもできるし。
　青を消すためのプロセスもいたって簡単。中央部で青の下についている赤か黄のどちらかを消せばいいわけだ。例によって、ゲームオーバーにならない程度に無駄バブルを消しながらこれらのバブルの出現を待とう。
　青を消したあと、赤と黄の2色でも17個消しが一応可能。



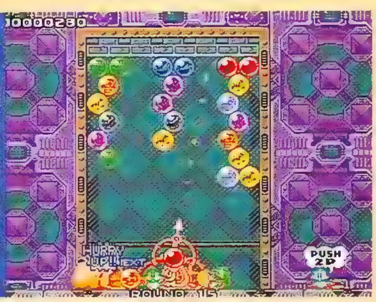
青を消すのにジャマなここをまず除去



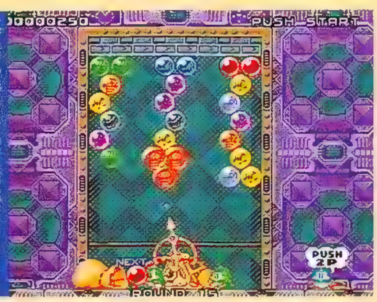
そして青を消す。これで勝ったも同然

## STAGE15

くねくねした棒が3本ぶら下がっているステージ。非常にいやらしい配置だ。前半最後の山場といえるだろう。
　方針としては、まず真ん中の棒を優先的に崩していくといい。無駄バブルは両端の棒にぶら下げておいて、あとでまとめてちぎり落とすようにする。真ん中を崩すと、両端の棒のつけ根を狙えるようになる。この状態まで持っていければ勝ちなのだが…。ツモが悪いとどうにもならないこともあるんだよねぇ。



両側の棒を根元からちぎり落とせる



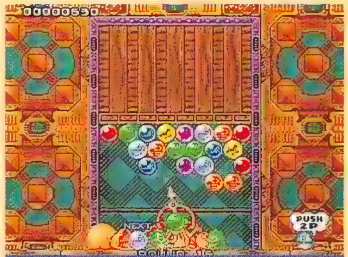
真ん中の棒を崩してしまえば…

## STAGE 16

バブルがギッチリ並んでいる難しいステージ。こういうステージでは、必要なテクニックが2つある。1つは基本テクニックで触れた色全滅。

もう1つは、露出しているバブルの中に、打ち出すバブルと同じ色が2つ以上ある時の技。NEXTバブルと相談して、どちらのバブルを狙う方がいいかを決めるというもの。例えば、NEXTが緑なら、画面上の緑を隠してしまわないように今回のバブルを打つ必要があるわけだ。


左に撃つと緑にフタをしてしまうので…

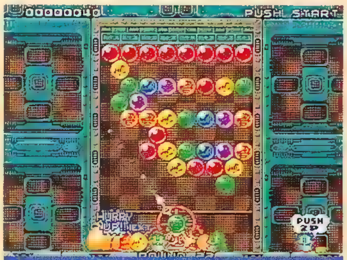

右に撃つ。すると緑もバッチリ消せる

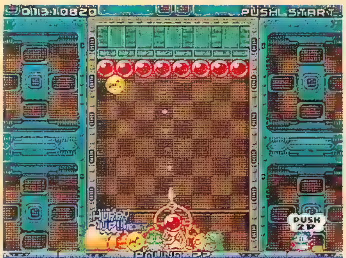
## STAGE 22

クシみたいな形の配置だが、17個消しを狙うにはもってこいのステージ。

やり方は簡単。17個以上をぶら下げた状態で、棒の根元のバブルを切ればいいわけだ。安全にいくならば奥の方の緑を切るといい。

欲ばるならば、棒の1本1本で毎回17個消しを狙っていけばいいが、この点数稼ぎはかなり運に左右されてしまう。スコアを狙うならともかく、クリア重視ならやめておいた方がいい。


根元の緑を消して17個ちぎり。簡単だ

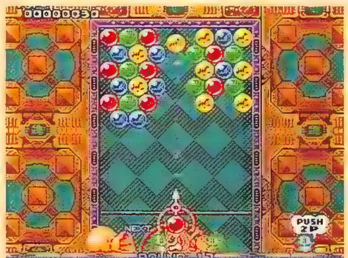

あとは最上段の赤を消せばクリア

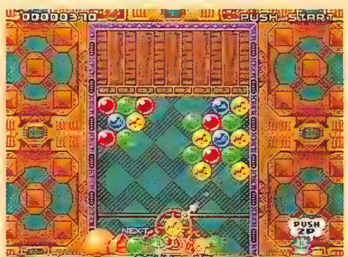
## STAGE 17

真ん中にバブルを通す穴があるのが最大の特徴。この穴を通して最上段のバブルを早く消すことができるぞ。

このような場合、ド真ん中にぴったり角度を合わせる方法がある。それは、レバーを上に入れるというもの。これで真ん中の穴にバッチリバブルを通すことができるぞ。有名な技（？）なので知っている人も多いと思うけどね。

他は特に難しい要素はないステージだろう。地道に下の方から崩していこう。


レバー真上でド真ん中にバブルを通せる

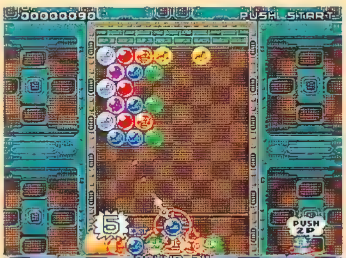

この面は地道にクリアを狙うのみ

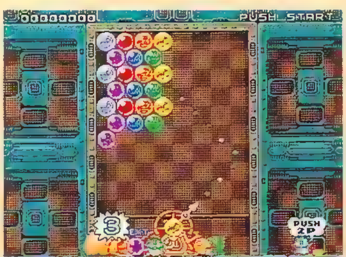
## STAGE 24

バブルが左の方に固まって配置されている。まさに、反射打ちを狙ってくださいとプレイヤーに挑戦状を叩きつけているステージだ。

安全にクリアするならば、反射打ちなど使わずに、上から順に消していくだけでいい。しかし、テクニカルなプレイを目指す人は、ぜひとも反射打ちで右から崩していくのに挑戦してもらいたい。

一応、反射打ちの角度の一例を写真で紹介しておこう。あとは各自がんばって欲しい。

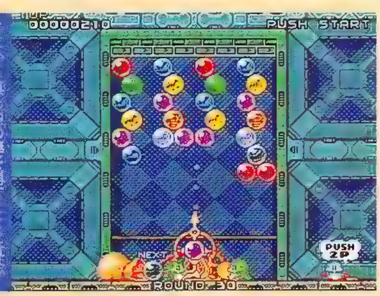

下から少しずつ消していけばラクだが…

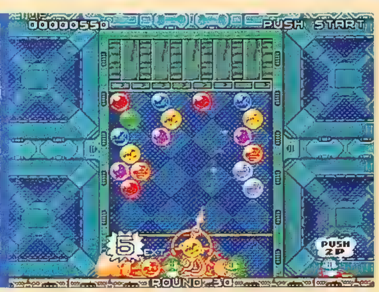

反射打ちも狙いたい。稼ぎにも使えるぞ

## STAGE 30

ついにきた最終面。配置はステージ15をさらに難しくしたような感じ。なんと、4本の棒が上からぶら下がっているのだ。この面に限っては、「必勝攻略法」といえるものは存在しない。地道な除去作業と運のみがすべて。

方針としては、ステージ15と同じように無駄バブルは端によけて、真ん中の2本の棒を優先的に消していくようにするといい。真ん中が崩れていけば、端の棒をちぎり落としやすくなるというわけ。


とにかく真ん中の棒を崩すことに専念


すると両端がちぎれるようになるぞ

**プレゼント**

### パズルボブル（CD版）2名

今回紹介した「パズルボブル」をご希望の方は、官製はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、以下の住所までお送りください。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「オールドゲーム攻略4月号プレゼント」係




# ネオジオフリーク読者が選んだ KOF'97 出場キャラクターは…

# ビリー・カーン!!

ネオジオフリーク12月号、1月号誌上で募集した『KOF '97』出場希望キャラクター読者投票の結果がこのほどまとまった。

第1位は、別表のようにビリー・カーン！　お約束通り、今年の『KOF '97』に彼が出場することが決定したゾ。

今回の募集での投票総数は10,752票。これは同様のキャンペーンをおこなった他の2誌をはるかに越える数字。たくさんのご投票、本当にありがとうございました。

またビリー以外のキャラクターに投票してくださった方、本当にごめんなさい。KOF '97では、ぜひビリーも応援してね!!

ちなみに彼の妹のリリィ・カーンは22位（19票）だったよ。

### KOF'97出場希望キャラクター読者投票ベスト20

| 順位 | キャラ名 | 票数 |
|---|---|---|
| ① | ビリー・カーン | 2,519 |
| ② | 山崎竜二 | 2,074 |
| ③ | ネオ・マクドナルド | 1,717 |
| ④ | キム・スイル | 943 |
| ⑤ | ブルー・マリー | 738 |
| ⑥ | 如月影二 | 532 |
| ⑦ | 黒子 | 418 |
| ⑧ | ダック・キング | 345 |
| ⑨ | ハイデルン | 321 |
| ⑩ | 秦　崇雷 | 187 |
| ⑪ | ジョン・クローリー | 162 |
| ⑫ | 秦　崇秀 | 127 |
| ⑬ | 草薙柴舟 | 83 |
| ⑭ | ルガール・バーンシュタイン | 67 |
| ⑮ | ローレンス・ブラッド | 55 |
| ⑯ | 藤堂龍白 | 46 |
| ⑰ | ホンフゥ | 31 |
| ⑱ | タクマ・サカザキ | 28 |
| ⑱ | ヘヴィ・D! | 28 |
| ⑳ | ミッキー・ロジャース | 24 |
| | 総票数　10,752票 | |

## <プレゼント当選者発表>

今回、ビリー・カーンに投票してくださった方の中から抽選で、以下の10名様（敬称略）にKOF'97のCDソフトが当たりました。
●時尾佳代子（兵庫県）、塚原誠晃（茨城県）、宇田川慶爾（東京都）、長門美帆子（広島県）、木村達也（埼玉県）、竹下美津緒（北海道）、遠島稔（神奈川県）、滝口芳治（三重県）、桐原純子（大分県）、松村綾香（高知県）

また50名様にKOF'97ポスターが当たりました（発表は発送をもって替えさせていただきます）。おめでとうございます。



東京・有明（東京ビッグサイト）にて

# 生駒治美連載 Vol.11




ナコルル／『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野

## 輝かしい舞台の上は色んなことを教えてくれる

### This is HARUMI IKOMA

**生駒治美** いこま はるみ

2月5日生まれ／A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、テニス、スキー、スノーボード、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

### 開かずの扉から見つけたものはあの懐かしの…

開かずの扉になり、普段の生活から完全に切り離されてしまっている押入れがある。小さい頃は、そこは私の隠れ家として利用されていた。

押入れを綺麗に掃除して、電気スタンドを入れてクッションを置く。すると部屋の中にもう一つの部屋ができて、忍者屋敷の秘密の部屋にでも潜んでいるかのような気持ちになって胸が高鳴るのだ。セピア色の電球が不思議な空間を作り出していた。挙げ句の果てにそこで寝るようになり、娘が行方不明になったと大騒ぎになったこともあったな。

私は昔の名簿を探し出すために、その中をあちこちひっかきまわしていた。と、そこへあの懐かしの台本が出てきたのだった。そう、私は高校時代、ミュージカル部に入っていたのだ。そこで、演じるということで自分とまったく違った人物になれる心地よさ、そして舞台の面白さを学んだのだった。

### 舞台の上にできる目に見えないエネルギーの塔

ナレーターの仕事をやりはじめてから何年か経ったある日、お芝居という懐かしい言葉が耳に飛び込んできた。先輩が劇団を旗揚げするらしい。それが「グループ午前8時の太陽」だったのである。

久々の舞台で大変だったが、ヤル気に励まされて参加することにしたのだ。結局2回、公演に参加したんだけど、ダンサーの役ばかりだった（なぜに!?）。でも久しぶりに立った舞台はやはり爽快である。

自分が発するものとまわりとが交じり合い、内なるボルテージを高めてゆく。やがて人数分のエネルギーが寄り集まって、舞台に巨大なエネルギーの塔を構築するのだ。目には見えないこの塔は、まるで噴水のように舞台に吹き出てくる。一枚板（舞台）の上で各々が放出するエネルギー波を感じながら、この塔の完成を体感できる感激は、舞台人ならではなんだろうな。

しかし、いいことばかりではない。一人でも波動が乱れると伝染病みたいに広がって、間の悪い芝居になってしまうのだ。だから表面的には自然に、内面ではテンションレベルの調整をおこなう。気分屋の私は芝居をしてみて、この問題に一番苦労させられた。

### 何げないことや演技の輝かしさまで気づかせてくれる

そういえば、あるTV番組でイチローが目覚ましを2つセットする理由に「常に最善の状態を作っておくため」と答えていた。彼は本当はとても目覚めがいいのだが、あえて2つなのは、電池が止まるかもしれないなどの万が一に備えてなんだそうだ。常に周囲の環境をよくして自分自身をベストの状態に持っていく、なんて素晴らしい人なんだと感動してしまった。ベストな状態を常に保ち続けるのは、芝居でのテンションレベル維持の例を出すまでもなく、本当に大変なことなのだ。

こんな大変な何げないことから演技の輝かしさまで、毎回色んなことを気づかせてくれるお芝居。かなりのパワーが必要だけれど、その分見返りもいっぱいある。たらふくエネルギーを溜め込んで、また挑戦したいな。

### 生駒治美のワンポイントアドバイス

**Q** 生駒さんって、SNKのほとんどのゲームに出演していて、スゴイと思います。それで気になってるんですが、色んなキャラクターを演じるうえで、キャラごとのイメージはどうやって作ってるんですか？
（大阪府／Y・Kさん）

**A** サイコロキャラメルを買ってきて、その日の気分で演じる…わけないです！ よくスポーツ選手がやるように、イメージトレーニングをするの。たとえば、ナコちゃんだったら笑う時はどうするかとかね。まあ一番手っ取り早いのは、コスプレして決めポーズをするといいかもね。

### PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計4月号」係まで。
締切りは4月9日必着。発表は6月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。2月号の当選者は、愛知県の八木紘美さん。おめでとう!!

※「生駒治美のワンポイントアドバイス」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

# 安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND9—



**安井邦彦**（やすい くにひこ） YASUI KUNIHIKO

PROFILE

誕生日：12月12日　出身地：愛知県　血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏　声優歴：3～4年
<声優としてのキャリア>　ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）テレビアニメ：「バケツでごはん」「あずきちゃん」他　海外ドラマ、映画：「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

## がんばれ学生諸君！安井氏の青春応援歌

進路が違って別れ別れになった親友、片思いの人に渡せなかったサイン帳…。
春といえばそんな心に残るイベントが盛り沢山。く～ッまさに青春ド真ん中ストライクだね!!
さて、我らが安井氏の、知られざる春の思い出とは?

### 緊張しがちな受験当日 普通に気楽にがんばればいいんです

皆さん、こんにちは。『ネオジオDJステーション』のほとぼりもそろそろさめた今日この頃、いかがお過ごしですか？　僕が『サンゼルマン伯爵』なるゾンビ貴族をこっそり（？）やらせていただいた『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』もいよいよ発売ということで、季節もそろそろ春ですねえ、ハハハハハ、ウン。

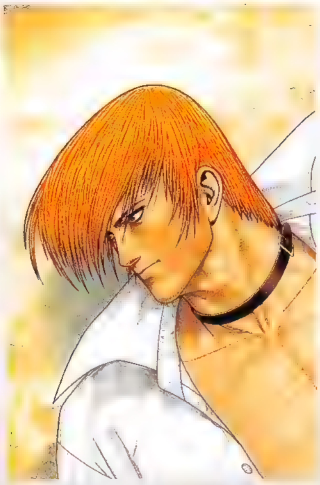
さて、春といえばやはり、受験、卒業、就職シーズンといったところかな？　でももう入学試験はほとんど終わっちゃってるよね、たぶん。

僕らの時の大学入試は今の『センター試験』ではなく、国公立オンリーの『共通一次試験』というやつがあって、それまでのやり方のちょうど転換期にあたり、それはそれは大騒ぎでした。

でも僕自身はいたって呑気で、結局自分が一番いきたい大学だけを受けたんだけど、こういう受験とかって、一生懸命やるだけやってあとは運を天に任せるしかないですね。

それと、入試の時に一番大事だと思うのは、「いつも通りでいる」ということじゃないかな。前の晩もいつも通りに寝て、朝起きて、ご飯を食べて…ってな具合にね。

そして当日、会場に入って答案用紙を前にしたら、余計なことは考えず、ざっくばらんにやればいいと思います。…なんて、先生みたいになってしまった、ハハハ。何はともあれ受験生の皆さん、どうか気楽にがんばってください。



八神庵／『The King Of Fighters'96 NEOGEO Collection』
ⒸSNK 1996／1997

### 思い出のハーモニカ 今でも忘れられない卒業のメロディ

さて、受験が終われば次は卒業式ですねェ。

♪ほた―るの、ひか―り♪って、いい曲ですよね。♪あ―お―げば―、とお―とし―♪ていうのもきれいな曲なんだけど、最初はよく意味がわからないまま歌ってました。♪わが―しぃの―、おん――♪…「わがし」って何？　お菓子？　♪は―や―い、く―とせ―♪…「早い」「くとせ」？…「くとせ」って、何？

ウギャーッ!!

それはともかく、なつかしのメロディを口ずさんでいたら、卒業式のいろんなことが頭に浮かんできました。故郷にいるあの人この人…、みんなどうしているのだろう。

小学校の卒業式は、先ほどの『蛍の光』を在校生が鉄琴やリコーダーなどで合奏して、先輩たちを送り出したんだよね。僕は半音階つきの大きなハーモニカで低音部を担当したんだけど、今でもそのメロディを口ずさめるぐらい、心に残っているきれいな思い出です。

### 卒業式の定番！学生最後の日は勇気を出して…

中学の時はね、大分色気づいてきたせいか、白いハンカチを涙でぬらしていた後輩の女の子たちの表情なんかが印象に残っています。嘘かホントか知らないけれど、卒業式当日、好きな女の子には学生服の第2ボタンをちぎってあげるもんだとか、もし誰かに白いハンカチをもらったら、それはそのコに想われている証だとかいったような根も葉もないウワサが飛び交っていて、ソワソワしていたかも。

その前に高校入試があったはずなんだけれど、逆にそっちの方はあまり覚えてないんですよね。まだ「受験、受験」とあまり騒いでなかったからかもしれない。今思えばのどかな時代だったのかもね…。第一KOFみたいなハイテクなゲームなんて影もカタチもなかったんだから。パソコンだってどういうものなのか想像もつかなかったし…、何というアナログなわたし。

ハァ、今回は結構レトロな話になってしまった。次回はまた、パァーッとやりたいと思います。待っててください。

ではまた！

### ●安井邦彦のおヤスイ御用だ！

超人気（たぶん）コーナー『おヤスイ御用だ！』もついに4回目。今月も主に庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるゾ！

さぁ、みんなテンションあげろ！　君たちはこのヤスイ節についてこれるか!?　んン～（ラジオドラマ庵調）？

質問のある人は、今すぐハガキを書け！　送れ！　そして聞けェ（待ってま～す）!!

Q：安井さんはご自分で、庵と似ていると思うところはありますか？
（岐阜県／古田沙織）

A：あります、あります。鼻がひとつに目がふたつ、足が2本で手も2本、なんてハハハ、失礼しました。オホン。

そうですねェ、僕としては、ガボールのチェーンってよく知らないし、肉は刺身やヒレなら好きだけど豚肉のアブラ身や鳥のブツブツはいやだし、暴力は嫌いだけどお年寄りに席をゆずらない若者には「そのまま死ねッー」といいたくなるし、時々わけもなく大声で笑いたくなるし…。こんな私ですが、果たして庵と似ているんでしょうか？　神様お願い、どうか教えて!!

### PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入り八神庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112　東京都文京区水道2―13―12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　4月号」係
締切りは4月9日必着。発表は6月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
2月号の当選者は、熊本県の上城進也さん。おめでとう!

# 家・庭・版
# 新作モード情報
## MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のカセット版と『ティンクルスターースプライツ』のCD版だ！



## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

### カセットユーザーよ喜びの涙を流せ！何とギースが使用可能だぞ！

—SNK—
カセット
2月28日発売　32,000円
CD-ROM
3月28日発売　6,800円

MVSの発売から1ヵ月。何だか早いような気もするが、とにかくカセット版が発売されたぞ。

『KOF'96』、『天草降臨』でボスキャラが使用できずに、泣いていたカセットユーザーももう安心。RBSではカセット版でギースが使えるぞ。ギースを使って脇役どもを蹴散らしてやろう。

あの怪しかったクラウザーのスペースにギースが……




### カセット版で変更可能な4つのオプション

例に漏れず、オプションでさまざまな変更ができる。変更できるのは、難易度、時間、言語、ボタン配列の4つ。それぞれを自分に合った設定にしてゲームをプレイしよう。

この通り、難易度4がMVSだ




●LEVEL
ゲームの難易度の変更ができる。1～8までの8段階で、1はやさしく、8は難しい。ちなみに4がMVSと同じ難易度だ。

●GAME TIME
1試合の対戦時間を変更できる。45、60、90、∞の中から選択可能。単位は秒。∞に設定して技の練習をしてみよう。

●LANGUAGE
ゲーム中に使用される言語の変更ができる。日本語の他、英語、スペイン語、ポルトガル語の4ヵ国語の中から選べる。英語にして、テリーで闘うと気分出るかも…。

●PAD CONFIGURATIONS
ボタンの配置を変更できる。でも、基本の設定が一番使いやすいかな？

### ダブル疾風拳を引っ提げてギース・ハワード登場!?

カセットユーザーに朗報。今まで高いお金を払って買っても、ボスキャラ使用等で、CD-ROM版よりメリットの少なかったカセット版。

しかし、RBSではこのカセット版で隠しキャラクターのギースが使用できる。

1Pは人間っぽい色をしているのだが、2Pの方はいかにもナイトメア（夢魔）っぽく、とてもカッコイイ（不気味？）ぞ。

肝心の使用方法は、ランキング画面で➡↗⬆↖⬅↙⬇↘＋A・B・Cと入力。成功すると「カモ～ン」とギースの声が出るぞ。注意点は、レバーの最後の↘を入れっ放しにしておくことと、A・B・Cを同時押しではなく、A↓B↓Cと順序よく押していくことだ。

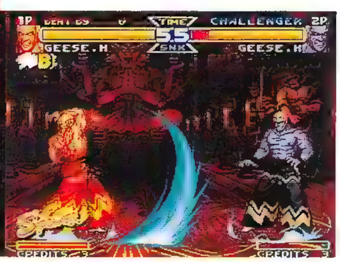
このランキング画面でコマンド入力。ボタン押しっ放しだと成功しやすい







邪影拳。出るのも早く、移動速度も速い。蜂き逃げ？




烈風拳。何と普通の飛び道具を貫通する

## 技コマンド表

| 投げ技 | |
|---|---|
| 真空投げ | →+C |
| 虎殺掌 | ↘+C |

| 特殊技 | |
|---|---|
| 飛燕失脚 | A+B |
| 昇天明星打ち | ↘+A |
| 雷鳴豪破投げ（相手ダウン中） | ↓+C |
| 雷光回し蹴り | ←+B |

| 超必殺技 | |
|---|---|
| レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘+BC |

| 必殺技 | |
|---|---|
| 烈風拳 | ↓↙←+A |
| ダブル烈風拳 | ↓↙←+C |
| 上段当て身投げ | ←↙↓↘→+B |
| 裏雲隠し | ←↙↓↘→+C |
| 疾風拳 | 空中で↓↙←+A |
| ダブル疾風拳 | 空中で↓↙←+C |
| 邪影拳（弱★・強） | ←→+BorC |

| 潜在能力 | |
|---|---|
| サンダーブレイク | →↘↓+C |
| デッドリーレイブ | →↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C |

※★はブレイクショット技を表しています。




ギース・ハワード

### 使用コマンド

ランキング画面で→↗↑↖←↙↓↘→↘+A・B・Cと入力




ダブル疾風拳はその名の通り空中で2発撃つ




相変わらず複雑なコマンドのレイジングストーム

# ティンクルスタースプライツ

## CD版では設定資料などのアートギャラリーが追加されたぞ！

—ADK—
カセット
1月31日発売　29,800円
CD - ROM
2月21日発売　5,800円

カセット版から1ヵ月。お待たせって感じでCD版の登場だ。

このCD版では、カセット版から新たに2つのオプションがプラスされているぞ。

まずは背景の設定。対戦時のステージを設定できるというもの。同じステージを選べば、ロード時間が短くなるぞ。これであのイライラも少しは解消だ。

もう1つはアートギャラリー。これは、設定資料などを含んだCGを見ることができる。これで制作者さんたちの影の努力が、かいま見れるかも。好きなキャラクターにもすぐに会うことができて、ラッキーってトコかな。




ランダムにすることもできる



設定原画の一部。ラフっぽい感じがよい



なんともカワイイ。これであなたも毎日し・あ・わ・せ♡

その後の狼炎TEAM

# 三匹が行く★！

作＆画
坂本かずみ 改め
坂本みのる




なんとも ならん!!
ふんぞりっ
聞いたオレが バカだったよ
こんな所で 何をして いるの?
トリオ 漫才?
見る人も いないのに ?
だれが 漫才なんか するかーっ!!
そう
フッ… 聞いて驚け! オレたちはな
超えらそう
遭難して いるのだ
そう なんだ
ごおおあああ 死ねええええ
ばあああ
まだ いたのか こいつ…
ほんとに バカだな
それにしても なんで こんな所に 女の子が
きみは 一体…?
…血!
あああ
血! 血があっ
おっ
おい おい
もしかして また変な キャラ?

# ネオジオフリークサービス部提供 NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

## テレホンカード

舞・ユリ・アテナのオリジナルテレカ。限定300枚！




価格
3月31日(消印)まで
:1,236円
4月1日(消印)より
:1,260円
送料:A
(送料一覧表参照)
商品番号:T-YMA-04

## 草薙京ジグソーパズル

300ピース（サイズ：38cm×26cm）

価格
3月31日(消印)まで
:1,545円
4月1日(消印)より
:1,575円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:P-KYO-01



## 龍虎フィギュア

価格
3月31日(消印)まで
:2,060円
4月1日(消印)より
:2,100円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:F-RYU-01



10体1組

## サムライスピリッツ・タペストリー



5種類1組

A2サイズ（594mm×420mm）
※閑丸のみ別サイズ

価格
3月31日(消印)まで
:3,090円
4月1日(消印)より
:3,150円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

## ネオジオステッカー

KOF2枚、餓狼3枚の5枚セット。

タテ15cm
×ヨコ7cm

価格
3月31日(消印)まで
:2,266円
4月1日(消印)より
:2,310円
送料:C
(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01



## ネオジオアラームクロック

ネオジオ人気キャラ(京、庵、アテナ、ナコルル&リムルル、閑丸)の5個セット。



価格
3月31日(消印)まで
:4,120円
4月1日(消印)より
:4,200円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:CL-NG-01

**'97年4月から、消費税の改定に伴い商品の価格が変更されます。現金書留、または郵便振替を郵便局に申し込んだ日が、3月31日までのものと4月1日以降のものでは価格が変わりますので、お間違えのないようお願い致します。**

## Tシャツ

イラストは森気楼の描き下ろし！
Lサイズのみ。

価格
3月31日(消印)まで
:2,884円
4月1日(消印)より
:2,940円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:S-YMA-01



※サムライミニタペストリー、サムライフィギュア、ナコルル・リムルルテレカ、覇王丸ステッカー、草薙京テレカ、八神庵テレカはすべて売り切れです。新たなご注文はお受けできませんのでご了承ください。

## 申込方法

A：現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

B：郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は『00160－5－105479』です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

## 草薙京グローブ'96

価格
3月31日(消印)まで
:10,094円
4月1日(消印)より
:10,290円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01



フリーサイズ

## 草薙京ピンバッチセット'96

価格
3月31日(消印)まで
:1,030円
4月1日(消印)より
:1,050円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01




## テリーキャップ

価格
3月31日(消印)まで
:3,914円
4月1日(消印)より
:3,990円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01




フリーサイズ

## 草薙京ジャケット

価格
3月31日(消印)まで
:35,844円
4月1日(消印)より
:36,540円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



## 秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01
※Lサイズのみ売り切れ
●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格
3月31日(消印)まで
:35,844円
4月1日(消印)より
:36,540円
送料:E
(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記)



## 八神庵ジャケット

価格
3月31日(消印)まで
:30,694円
4月1日(消印)より
:31,290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



## 八神庵ロングシャツ

価格
3月31日(消印)まで:20,394円
4月1日(消印)より:20,790円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

## 八神庵レザーボンテージパンツ

価格
3月31日(消印)まで
:30,694円
4月1日(消印)より
:31,290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:LE-IOR-03
サイズ:Lサイズのみ

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格　3月31日（消印）まで：33,784円
　　　4月1日（消印）より：34,440円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02

●NEO・GEOCDZ
価格　3月31日（消印）まで：43,775円
　　　4月1日（消印）より：44,625円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格　3月31日（消印）まで：1,854円
　　　4月1日（消印）より：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格　3月31日（消印）まで：4,017円
　　　4月1日（消印）より：4,095円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
ネオジオ付属のコントローラーの小型版。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格　3月31日（消印）まで：2,678円
　　　4月1日（消印）より：2,730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格　3月31日（消印）まで：2,266円
　　　4月1日（消印）より：2,310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格　3月31日（消印）まで：1,236円
　　　4月1日（消印）より：1,260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格　3月31日（消印）まで：1,236円
　　　4月1日（消印）より：1,260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格　3月31日（消印）まで：3,605円
　　　4月1日（消印）より：3,675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格　3月31日（消印）まで：3,605円
　　　4月1日（消印）より：3,675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## 送料(手数料)一覧表

| |
|---|
| A=いくつでも100円 |
| B=いくつでも500円 |
| C=1セット100円、2セット以上200円 |
| D=2セットまで500円、3セット以上800円 |
| E=1セット1,000円 |
| F=1セット500円、2セット以上900円 |
| ※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。 |

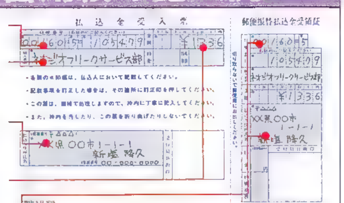
## 通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

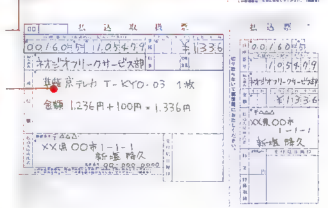
**【お問い合わせ電話番号】**
**ネオジオフリークサービス部　03-5395-6776**
**受付け時間　PM1：00〜PM8：00(月〜金)**

## 郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します




2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません






※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。　※電話番号が変わりましたので、お間違えのないようお願い致します。

# CD 最新音楽 CD&VIDEO

## 舞とマリーの歌も収録！アレンジ盤ついに登場!!



この度、大好評のシリーズ最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」のアレンジバージョンが、早くも登場。

いきなり性格が明るくなっちゃったフランコやみごと復活したローレンスのテーマ、そして同じく復活を果たした「ナイトメア」ギースのテーマがどんなふうにアレンジされるのか、すごく楽しみだね。さらに歌まで入っているとなれば…これはもう、買うしかない！

メンバーによる全曲紹介と、設定集も盛り込まれた解説書もついていてかなりお得だ！

### 〈ディレクターノーツ〉

今回のアレンジCDはリアルバウトSPの新曲を中心に、テリー、ギースのリアレンジを含めたベスト盤的な内容になっています。

アレンジの方も全体の半分くらいは新世界楽曲雑技団とも大変なじみの深い方々にお願いし、また一味違ったとても面白い仕上がりになっていますので、楽しみにして下さい。

さて、アレンジ盤では好評をいただいているボーカル曲も、今回は2曲収録。1曲はブルー・マリー役の生駒治美が歌う「Blue Mary's BLUES」ちょっと大人なグルーヴと歌詞がまさにブルー・マリー。もう1曲は、不知火舞役の曽木亜古弥が初めて1人で歌います。曽木さんの元気と舞ちゃんの可愛さがミックスされて、とてもPOPな感じに仕上がっています。みなさん、ぜひよろしくお願いします。

**REAL BOUT 餓狼伝説SPECIAL**
**-ARRANGE SOUND TRAX-**

SNK 新世界楽曲雑技団

3月5日発売　¥2,500(税込)
CD：PCCB-00250
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：特製CTインデックス

## CD ゲームに先駆けて贈る絢爛豪華な音楽集!!



**真説サムライスピリッツ 武士道烈伝**
**-ORIGINAL SOUND TRAX-**

SNK 新世界楽曲雑技団

3月21日発売　¥2,500(税込)
CD(2枚組)：PCCB-00252
発売元:ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

待ちに待った「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のオリジナルサントラが、ゲームの発売に先駆けて登場！

告知されてからずいぶん時間が経ってしまったけれど、その分中身は充実！…のハズだ!! 楽しみだね♡ ゲームも発売間近だし、この音楽を聴きながらNFの攻略を読んで、予備知識を蓄えてね。

おまけに、豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録されている。その数なんと18話！ スゴイとしかいいようがない。

これを聴かなきゃ、侍ファンは語れないぞ!!

### 〈ディレクターノーツ〉

みなさん、永らくお待たせしました！ ついに武士道烈伝RPGの登場です。

従来の「サムスピ」シリーズで築いたあの世界観をベースに、RPGオリジナル曲がずらり勢揃い！

今まで格闘ゲームのサウンドを中心に手がけてきた「新世界楽曲雑技団」がどんなRPGサウンドを奏でるのか？

おなじみのキャラクターのテーマ曲が、どんなふうにアレンジされたのか？

小林清志、高野麗、岩男潤子、フジテレビアナウンサーなどの豪華声優陣が、どんな演技を披露するのか？

謎の美少女、山岡厚子扮するアイドル「江戸小町」の美声とは？

そして、KENの熱唱する感動のエンディング曲「天空へ」とは？

RPGを心待ちにしてくれた、そこの君！ 必ずチェックしよう！

## CD 大人気シリーズ最新作特別仕様でついに登場!!



**マジカルドロップIII**

DATA EAST GAMADELIC

3月21日発売　¥1,500(税込)
CD：PCCBX-00002
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー
特典：CD-EXTRA
(Mac&Windows3.1／95両対応)

大ヒットパズルゲーム「マジカルドロップ」略して「マジドロ」。だいたいのゲームセンターに置いてあるし、プレイしたことある人はかなりいるハズ。

その第3弾「マジドロIII」は、もうプレイしたかな? すごろくモードがとっても楽しいよ♡ 新キャラも可愛いのからスゴイのまでいっぱいいるし、これでタロットカード22枚分の全員がそろったしね。自分でカードを作っちゃう人もいるのでは!?

それはさておき、今回のサントラは「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」も特別収録された豪華版だ！ マジドロマニアは、もう手にいれるしかない!!

※CD-EXTRAとは…

このCDには、通常の音楽CDとは別に「エクストラ・トラック」としてパーソナルコンピュータで再生可能なプログラムが入っています。パソコン上で音楽と、CD-ROM部分に記録されているアーティストに関する映像や資料を楽しむことができます。

パソコンを持っていないユーザーでも、市販のCDプレイヤーで音楽を聴くことが可能です。今までのCD-ROMと違って、別トラックに収録されているので、プログラムのノイズ音は発生しません。

### 〈ディレクターノーツ〉

「マジカルドロップ」のメンバー全員のアレンジ、「マジカルドロップ2」のオリジナルCDドラマ、そして今回のシリーズ初のCD-EXTRA仕様の「マジカルドロップIII&ゲーマデリックお楽しみ袋」と、いつもバラエティに富んだ企画で楽しませてくれるゲーマデリック。今回のお楽しみ袋も、彼らがみずからオーサリングまで直接手がけている。MacintoshとWindows95ユーザーは、じっくり堪能して欲しい。

楽曲の方は「マジカルドロップ2」に登場したキャラクターの曲は新たなリアレンジバージョンとなっており、倍増した新キャラはもちろん新曲である。

1500シリーズでは史上最高の74トラックに加え、CD-EXTRA仕様のハイコストパフォーマンス作品となった。

# NEO•GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー



1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル 不知火舞 等身大ポスター／3名（SNK）



2 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 松本恵サイン入りポスター／5名（SNK）



3 マジカルドロップIII ポスター／20名（データイースト）



4 サムライスピリッツ タペストリー／15名（SNK）



5 わくわく7 ポスター／5名（サン電子）



6 リアルバウト餓狼伝説スペシャル 音楽CD／3名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



7 風雲SUPER TAG BATTLE 音楽CD／3名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



8 マネーアイドルエクスチェンジャー 石田敦子サイン色紙／1名（フェイス）

## 応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函して下さい。
締切りは4月9日必着。
発表は6月号（5月9日発売）誌上。

## ネオジオフリーク2月号プレゼント当選者発表

①ネオジオCDZ
高野信也・広島県／渡辺健二・愛媛県／佐々木ゆう・東京都／平井亮・静岡県／川島尚子・群馬県／田中麻紀・岐阜県／中川宏和・長崎県／今野哲雄・千葉県／鈴木直美・福島県／山田宏明・秋田県
②K・O・F'96CDソフト
今村哲也・広島県／寺尾重昭・大阪府／舟生英二・福島県
③サムライスピリッツ天草降臨音楽CD
宮城彰仁・沖縄県／福田吉伸・和歌山県／藤田悟志・埼玉県
④ネオジオCDスペシャル
白鳥祐・宮城県／大和田健太郎・神奈川県／三浦保幸・滋賀県
⑤草薙京等身大POP
山下順也・北海道／萬代真理・神奈川県／溝口善子・東京都
⑥サムライスピリッツ天草降臨ポスター
堀谷浩司・青森県／荒川誉朗・北海道／伊藤智康・三重県／赤井一行・和歌山県／石栗明・新潟県／田中敦朗・東京都／梅木智弥子・愛媛県／高橋誠道・埼玉県／近藤覚・奈良県／山崎高志・山口県
⑦'97SAMURAI WORLD・SNK CARENDER
花見俊介・福島県／関口暢子・愛知県／植島加奈・奈良県／林里美・広島県／田尻聖司・福岡県／阿部尚史・栃木県／中西由香里・愛知県／平沼義之・秋田県／遠藤有紀・埼玉県／細井あゆみ・埼玉県
⑧野中政宏サイン色紙
川上美智子・東京都／鈴木一弘・福島県／大平奈津・埼玉県
⑨安井邦彦サイン色紙
細江房子・岐阜県／級久保大・青森県／中内聡美・神奈川県
⑩橋本さとしサイン色紙
豊田浩治・岐阜県／増間洋平・宮城県／牧倫行・徳島県
⑪モンスター前塚サイン色紙
高橋美栄子・埼玉県／太田智子・岩手県／奥村純平・山口県
⑫曽木亜古弥サイン色紙
池田陽子・愛知県／門[illegible]保・岐阜県／西村郁美・京都府
⑬さとう珠緒サイン色紙
堤秀行・千葉県／鈴木仁・愛知県／冨加須健人・福島県
⑭ほりえかおりサイン色紙
岡村達也・愛媛県／鈴木儀人・宮城県／瓦野秀爵・奈良県
⑮島よしのりサイン色紙
柴田伸一郎・兵庫県／坂口昌史・大阪府／百武友紀子・福岡県
⑯斉藤亜紀サイン色紙
佐々木修一・青森県／細川祐騎・埼玉県／新井和也・千葉県
⑰辻 裕子サイン色紙
大森聖士・岡山県／澤井尚史・埼玉県／青木洋介・茨城県
⑱弓 雅枝サイン色紙
朝田亨・三重県／中村充伯・愛知県／二瓶貴史・福島県
⑲臼井雅基サイン色紙
岩田ゆり・神奈川県／中村三枝・大分県／大里沙織・東京都
⑳コング・桑田サイン色紙
野津久志・京都府／三木健史・兵庫県／大高正則・茨城県
㉑小市慢太郎サイン色紙
福井康予・東京都／池上美絵・静岡県／篠崎友耶・埼玉県
㉒金田美穂サイン色紙
川上早苗・高知県／佐藤彰・三重県／鶴田のりこ・福岡県
㉓生駒治美サイン色紙
佐藤大輔・秋田県／安嶋憲一・茨城県／中新浩司・大阪府
㉔松本恵サイン色紙
川口裕美・大阪府／榊原秀介・愛知県／秀島真司・佐賀県
㉕及川直紀サイン色紙
浜田佳恵・大阪府／幸田典子・大阪府／猪口江美・北海道
㉖山西惇サイン色紙
菊池治子・東京都／門脇美恵子・大阪府／坂井梓・愛知県
以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



NEO・GEO FREAK　4月号
第3巻第4号　通巻第23号
1997年4月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／伊丹恭，片桐誠
●デスク／新井正信，田原節子
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G・ARM，ウェッピン=イレーヌ，無双拳士　ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

# NEO·GEO FREAK

## 5月号予告

次号は4月9日発売
定価590円（本体562円）

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■全キャラ対CPU戦攻略!!

## 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■MAPつきゲーム攻略突入!!

## マジカルドロップIII

■敵キャラパターン解析

**〈急募！　攻略スタッフ〉**　住所、氏名、年齢、職業、電話番号の他、得意なジャンルと、アクションやシューティングの場合は1コインクリアゲームの得点を、また格闘ゲームの場合は好きなタイトルの対人戦攻略（1,500字／キャラ不問）を書いて、ネオジオフリーク編集部までお送りください。ただし18歳以上で東京近郊にお住まいの通える方のみ。

◆巻頭特集
### SNK新作リポート

◆オールドゲーム攻略
### クロススウォード

◆もう一度愛して♡
### トッププレイヤーズゴルフ

◆声優連載コラム
### コング桑田〜人生，あーこりゃこりゃ
### 生駒治美〜碧い砂時計
### 安井邦彦〜遊びは終りだ!!

（内容は都合により変更になる場合があります）

## 超！　編集後記

●伊丹くん、お疲れ。家業を継ぐなんて今時奇特な奴じゃ。これでパチンコ狂のお母様に、毎月パチ代8万円取られなくて済むね。ハッピーエンドじゃ。またいつか戻っておいで♡（勝俣）
●諸事情によりNFを離れ、神羅ビルに『てきのわざ』のマテリアを取りにいく。っつーか、取り逃し多すぎ。最後に一言。『酒は漢を磨く水。酒の一滴は血の一滴』そんじゃ！（伊丹）
●みなさん、ご無沙汰です。以前NFで副編集長をしていた片桐でごぜえます。ゆえあってこの度、復活することになりました。さて今度はいつまで居るのでしょうか？（片桐）
●「行く川の流れは絶えずして」なんて書き出しの話があったっけ。西じゃ誰かが「万物は流転する」ともいってたな。つーわけで気がつくと26歳。でも貯金10万。何だかなぁ。（新井）
●しばらくパンピーやってた友達が、メタルになって戻ってきた。復活の呪文は、何故かフィアファクトリー（笑）。もうすぐエアロスミスの新譜が出るし、ちょっと嬉しい日々。（田原）
●伊丹さん、辞めちゃうの〜!!　いやん。この間の飲み会の晩に出来ちゃった、お腹の子供はどうしてくれるのよ！　なんちて。うそ♡　元気でね。また遊びに来てちょーだい♡（稲葉）
●昔バイトしてたゲーム販売店「カメレオンクラブ（綾瀬店）」に『蒼穹紅蓮隊』を買いに行った。ゲーセンであんまりできなかったからね。しかし売り切れ。とほほ。また行くよ。（蒲地）
●最近、マイブームが毎日のように変わる。しかも複数同時もあり。おかげで気分はいつでもジェットコースター状態。ちなみに今『チョコボっち』に夢中。レース登録しなきゃ…。（林）
●某日、仕事で編集部に泊まり込み。その日はちんかまさんと2人だけ。その日空調機からガサゴソという音が。蟲が蠢いているような…。何も聞こえなかった。そう気のせいさ!!（平田）
●某RPGと林さん&田原さんに勧められた某漫画にハマりまくって多忙な日々。仕事も終わんないのに何やってるかなあ。大阪出張の際、泊めてくれた実家に感謝。ありがとね。（片山）
●タイガーキックの失敗で出てしまったスライディングを、タイガーキック・下段と命名。このほか、鬼門陣・突っ張り、ライジングタックル・空中など色々ありんす。（ジェイケイ）
●どうやらニャンタは常に妊娠しているらしい。3回目？　産みすぎ。もっとか？　ミーも結構産んでるけど、ニャンタは激しすぎ。しかも親がどの猫か分からん。猫量産禁止。（モリスケ）
●某日編集部に来たら、まこちん（片桐さん）が居るんですけど…へぇ〜復活するんだぁ。これからもよろしくです。話は変わって、某RPGⅦのクリア後には何かないんですか？（鷹）
●読者さんにチョコを頂きました。先月とは一変して幸せ♡　8年間も無縁だったので信じられない。くわっ！　久森さん、阿部さん、稲子さん、細田さん、本当にありがと。（ゆーち）
●某Ⅶのエンディングはいろんな意味に取れるよね。イロイロ考えちまった。ところで、今のオレ的ヒットはSWリミテッドとガレッガ（ミヤモト）と海チョコボ。（DSP-たろりん）
●今更ながら某RPGⅦを始めたっす。でもRPGやっていてロード時間の長さはやっぱり気になりますよねぇ〜。はたして期待の侍RPGのロード時間は大丈夫かなぁ。（無双拳士　ま）
●先月はバレンタインデーだということで、編集部にも声優さん宛てにたくさんのチョコが届きました（ちゃんとご本人にお渡ししますので、ご安心を）。にしても、ん〜愛だね！（森）

# KOF'96が5話の小説集に！
# 大好評発売中!!

『頬に掛かる黒髪を静かに取り除けば、安らかな寝顔が見える。そっと中指を唇に這わせる。暖かい吐息が触れた。触れ合った場所から庵へと流れ込む京の体温が心地良い』（「原罪―オリジナル・シン―」より）

『「レオナ！」駆けつけたラルフが二人の間に割って入り、レオナの腕を掴んだ。だが、半ばオロチの血に支配された彼女の力は想像以上のものだった。ラルフは彼女の攻撃を支え切れず、中指の第2間接までが彼の腹部にめり込んだ。「くっ…！」ラルフが苦鳴を噛み殺す。レオナは混乱した――』（「蒼い傷跡」より）

月刊ネオジオフリーク編集部編

## 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー』

**庵と京、2人の〝関係〟…、オロチの〝血〟の秘密、そしてレオナの暗い過去…。血の宿命の行方は!? 混沌としたKOFの実体が今、生々しく暴き出される。**

判型：新書判
頁数：212頁
定価：886円

編集・制作：月刊ネオジオフリーク編集部
発行：株式会社 芸文社





●「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー』をご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。小社へお申し込みの場合は、本の名前（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー）、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額（886円）と送料（240円）を現金書留にて、次の宛先までお願いいたします。
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
㈱芸文社 出版管理部 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー」係
お問い合わせ ☎03-5992-2051



SUPPLY/RAIL TRANSPORT "MOHA-12"
SONIC SQUAD/TROOPER "DRUGA"
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
株式会社サウルス
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
超鉄ブリキンガー
TM
© 1996 SAURUS
BRIKINGER
NEO GEO CD
業界初!! 初回限定3面パッケージ
■ NEOGEO はSNKの商標です。


鬼
「懺悔の手には…」
EPISODE 3: PENANCE
「悪意」
EPISODE 3: MALICE
「汚れ無き悪戯」
EPISODE 2: MISCHIEF
「絶対に諦めない！」
FINAL EPISODE: NEVER GIVE UP!
「錆色の掌握者」
EPISODE 3: RUST
「虚空の星」
FINAL EPISODE: HEAVENS ABOVE
「運命の女神よ！」
FINAL EPISODE: DESTINY
EPISODE 4: REMEMBER...
GAME OVER




NEO·GEO FREAK
1997年4月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
580YEN
雑誌07225-4
T1007225040582